

Projecteur multimédia

MODÈLE PLC-XP100L

PROJECTOR

✻ La lentille de projection est disponible en option.

Mode d'emploi

PJLink™

Caractéristiques et conception

La technologie extrêmement sophistiquée utilisée pour ce projecteur multimédia lui donne d'excellentes qualités de portabilité, de solidité et de facilité d'utilisation. Le projecteur utilise des fonctions multimédia incorporées, une palette de 1,07 milliards de couleurs, et une technologie d'affichage à cristaux liquides (LCD) à matrice active.

◆ Riche en fonctions

Ce projecteur possède de nombreuses fonctions utiles, telles que le décalage de lentille, la projection à partir du plafond et de l'arrière de l'écran, la projection omnidirectionnelle perpendiculaire, une grande variété d'options de lentille, etc.

◆ Télécommande multi-usages

Utilisez la télécommande comme télécommande avec fil ou sans fil, ou comme souris sans fil d'ordinateur. Vous pouvez aussi utiliser huit codes de télécommande et des formes de pointeur sélectionnables.

◆ Configuration simple du système d'ordinateur

Le système de multibalayage dont ce projecteur est équipé lui permet de s'adapter rapidement à presque tous les signaux de sortie d'ordinateur (p.34). La résolution jusqu'à UXGA peut être acceptée.

◆ Fonctions utiles pour une présentation

La fonction de zoom digital vous permet de vous concentrer sur les informations essentielles lors d'une présentation (p.14, 40).

◆ Fonction de sécurité

La fonction de sécurité vous permet d'assurer la sécurité. La fonction de verrouillage permet de verrouiller le fonctionnement des touches du projecteur ou de la télécommande (p.53). Les fonctions de verrouillage par code PIN interdit l'utilisation non autorisée du projecteur (p.53 - 54).

◆ Contrôle de la lampe

Il est possible de sélectionner la luminosité de la lampe de projection (p.51).

◆ Fonction de remplacement automatique du filtre

Le projecteur contrôle l'état du filtre et remplace automatiquement le filtre lorsqu'il détecte que celui-ci est bouché.

◆ Extinction automatique

La fonction d'Extinction automatique permet de diminuer la consommation de courant et de conserver la durée de vie de la lampe (p.52).

◆ Affichage multi-langues des menus

Le menu de fonctionnement peut être affiché dans les langues suivantes: anglais, allemand, français, italien, espagnol, portugais, hollandais, suédois, russe, chinois, coréen ou japonais (p.48).

◆ Possibilité d'utilisation sur réseau

En utilisant un PJ-Net Organizer en option, vous pouvez faire fonctionner et commander le projecteur.

◆ Fonction de Logo

La fonction de Logo vous permet de personnaliser le logo d'écran à l'aide des fonctions de Logo (p.49 - 50). Vous pouvez capturer une image pour le logo d'écran et l'utiliser pour l'affichage de démarrage ou entre les présentations.

◆ Fonction de pointeur

Fonction de pointeur télécommandé. Cette fonction vous permet de réaliser une belle présentation sur l'écran de projection.

◆ Fonctions d'entretien commodes

Les fonctions d'entretien de la lampe et du filtre permettent d'effectuer un entretien correct plus soigné du projecteur.

◆ Bornes d'interface multiples

Le projecteur possède plusieurs bornes d'interface qui peuvent prendre en charge différents types d'équipements et de signaux (p.11).

◆ Décalage de lentille motorisé

Grâce à la fonction de décalage de lentille motorisé, vous pouvez déplacer la lentille de projection vers le haut, vers le bas, vers la droite et vers la gauche. Cette fonction vous permet de placer facilement l'image projetée à l'endroit voulu. Vous pouvez aussi régler le zoom et la mise au point en utilisant une opération motorisée. (p.27)

✔ ***Remarques:***
- *Il est possible que le menu à l'écran et les illustrations contenues dans ce manuel soient légèrement différents du produit réel.*
- *Le contenu de ce manuel est sujet à changement sans préavis.*

Table des matières

Marques commerce

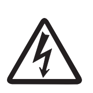
A l'attention du propriétaire

Avant d'utiliser ce projecteur, veuillez lire attentivement le présent mode d'emploi; suivez correctement les instructions d'utilisation du projecteur.

Ce projecteur possède un grand nombre de caractéristiques et de fonctions très commodes. En suivant correctement les instructions d'utilisation du projecteur, vous pourrez utiliser au mieux ses possibilités, et le conserver en bon état de marche pendant de longues années.

Si vous n'utilisez pas correctement l'appareil, non seulement vous réduirez la durée de vie du projecteur, mais vous risquerez de causer des anomalies de fonctionnement, un incendie ou d'autres accidents.

Si votre projecteur semble fonctionner incorrectement, lisez à nouveau ce mode d'emploi, vérifiez les opérations et les branchements des câbles, et essayez d'appliquer les solutions proposées dans la section "Guide de dépannage" se trouvant à la fin de ce manuel. Si l'anomalie persiste, contactez le revendeur chez qui vous avez acheté le projecteur ou un centre de service.



ATTENTION

RISQUE D'ELECTROCUTION
NE PAS OUVRIR



ATTENTION : POUR REDUIRE LE RISQUE D'ELECTROCUTION, NE RETIREZ PAS LE COUVERCLE (OU LE DOS). L'APPAREIL NE CONTIENT AUCUNE PIECE SUSCEPTIBLE D'ETRE REPAREE PAR L'UTILISATEUR; SEULE LA LAMPE PEUT ETRE REMPLACEE PAR L'UTILISATEUR. CONFIEZ TOUTES LES REPARATIONS A UN TECHNICIEN QUALIFIE.



CE SYMBOLE INDIQUE QU'UNE TENSION DANGEREUSE POUVANT CAUSER UNE ELECTROCUTION EST PRESENTE DANS L'APPAREIL.



CE SYMBOLE INDIQUE QUE LE MODE D'EMPLOI DE L'APPAREIL CONTIENT DES INSTRUCTIONS D'UTILISATION ET D'ENTRETIEN IMPORTANTES.

REMARQUE: *Ce symbole et ce système de recyclage concernent uniquement les pays de l'UE et ne concernent pas les autres pays.*



Votre produit SANYO est conçu et fabriqué avec des matériels et des composants de qualité supérieure qui peuvent être recyclés et réutilisés.

Ce symbole signifie que les équipements électriques et électroniques en fin de vie doivent être éliminés séparément des ordures ménagères.

Nous vous prions donc de confier cet équipement à votre centre local de collecte/recyclage. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes sélectifs de collecte pour les produits électriques et électroniques usagés.

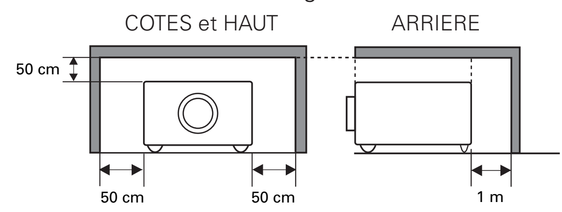
Aidez-nous à conserver l'environnement dans lequel nous vivons !

VEUILLEZ LIRE ET CONSERVER CE MODE D'EMPLOI POUR REFERENCE ULTERIEURE.

Précautions de sécurité

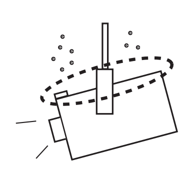
AVERTISSEMENT: POUR REDUIRE LE RISQUE D'INCENDIE OU DE DECHARGE ELECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS L'APPAREIL A LA PLUIE OU A L'HUMIDITE.

– La lentille de projection du projecteur produit une lumière intense. Ne regardez pas directement dans la lentille de projection, ceci pourrait entraîner des blessures aux yeux. Veillez particulièrement à ce que des enfants ne regardent pas directement le rayon lumineux.
– Installez le projecteur à une position adéquate. Sinon, il y aurait risque d'incendie.
– Pour assurer une bonne circulation de l'air et un bon refroidissement de l'appareil, il est essentiel de laisser un espace suffisant au-dessus, sur les côtés et à l'arrière du coffret du projecteur. Les dimensions mentionnées ici indiquent l'espace minimum requis. Si le projecteur doit être placé dans un meuble ou dans une installation fermée, il faut maintenir ces distances minimum.
– Veillez à ce que les ouvertures de ventilation du projecteur ne soient pas obstruées. Si le projecteur s'échauffe excessivement, ceci risquera de réduire sa durée de service et de causer des accidents graves.



– Si le projecteur ne sera pas utilisé pendant une période prolongée, débranchez-le de la prise courant.

PRECAUTION POUR SUSPENDRE LE PROJECTEUR AU PLAFOND



Lorsque vous suspendez le projecteur au plafond, nettoyez les ouvertures d'entrée d'air et le haut du projecteur périodiquement avec un aspirateur. Si vous n'effectuez pas le nettoyage du projecteur pendant une longue période, la poussière risquera de s'accumuler sur les ventilateurs de refroidissement; ceci pourrait causer une panne ou un accident.

NE PLACEZ PAS LE PROJECTEUR DANS UN ENDROIT COMPORTANT DES CORPS GRAS, DE L'HUMIDITE OU DE LA FUMEE, DANS UNE CUISINE PAR EXEMPLE, POUR EVITER DE CAUSER UNE PANNE OU UN DESASTRE. SI LE PROJECTEUR ENTRE EN CONTACT AVEC DE L'HUILE OU DES PRODUITS CHIMIQUES, IL RISQUERA D'ETRE ENDOMMAGE.

ATTENTION

Ne peut être utilisé dans une salle d'ordinateurs telle que définie dans la norme ANSI/NFPA 75 Standard for Protection of Electronic Computer/Data Processing Equipment.

Instructions pour la sécurité

Lisez toutes les instructions de sécurité et d'utilisation avant la mise en service du projecteur.

Lisez toutes les instructions données ici et conservez-les pour référence ultérieure. Débranchez le projecteur de la prise secteur avant de le nettoyer. N'utilisez pas de nettoyant liquide ou en aérosol. Pour le nettoyage, utilisez un chiffon humide.

Respectez tous les avertissements et instructions indiqués sur le projecteur.

Pour plus de protection lors d'un orage, ou si l'appareil est laissé sans surveillance ou non utilisé pendant une longue période, débranchez-le de la prise secteur. Ceci évitera des dommages dus aux éclairs et aux sautes de tension.

N'exposez pas cet appareil à la pluie ou ne l'utilisez pas près de l'eau... par exemple dans un sous-sol humide, près d'une piscine, etc.

N'utilisez pas d'accessoires non recommandés par le fabricant, car ils peuvent être dangereux.

Ne placez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instables. Le projecteur risque de tomber et de causer de graves blessures à un enfant ou un adulte, et d'être gravement endommagé. N'utilisez qu'un chariot ou un support recommandé par le fabricant, ou vendu avec le projecteur. L'installation au mur ou sur une étagère doit être conforme aux instructions du fabricant, et doit être faite en utilisant un nécessaire d'installation approuvé par le fabricant.

L'ensemble projecteur/chariot doit être manipulé avec soin. Des arrêts brusques, une force excessive ou des surfaces irrégulières peuvent faire se renverser le chariot.



Des fentes et des ouvertures dans le coffret, sur le côté et en dessous, sont prévues pour la ventilation, pour assurer un fonctionnement fiable et pour éviter que l'appareil surchauffe.

Les ouvertures ne doivent jamais être couvertes avec un tissu ou d'autres objets, et les ouvertures inférieures ne doivent pas être bloquées si le projecteur est placé sur un lit, un sofa, un tapis ou une autre surface du même type. Ce projecteur ne doit jamais être placé sur ou à proximité d'un radiateur ou d'une sortie de chauffage.

Ce projecteur ne doit pas être placé dans une installation encastrée telle qu'un meuble-bibliothèque, sans qu'une ventilation adéquate ne soit prévue.

N'introduisez pas d'objets d'aucune sorte dans le projecteur par les fentes du coffret car ils risqueraient de toucher des composants placés sous haute tension dangereuse, ou de court-circuiter des pièces, ce qui pourrait causer un incendie ou une décharge électrique. Ne renversez jamais de liquide sur le projecteur.

N'installez pas le projecteur à proximité des conduits de ventilation d'un climatiseur.

Ce projecteur ne doit fonctionner que sur une source d'alimentation conforme aux normes indiquées sur l'étiquette. En cas de doute, consultez votre revendeur agréé ou la compagnie d'électricité locale.

Ne surchargez ni les prises de courant ni les rallonges car cela peut entraîner un incendie ou une décharge électrique. Ne placez aucun poids sur le cordon d'alimentation. Ne placez pas ce projecteur à un endroit où le câble d'alimentation risquera d'être piétiné et endommagé.

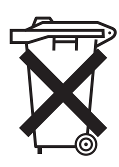
N'essayez jamais de réparer ce projecteur vous-même car l'ouverture ou le retrait de couvercles peut vous exposer à des tensions élevées dangereuses ou à d'autres dangers. Toutes les réparations doivent être effectuées par un personnel qualifié.

Débranchez le projecteur de la prise secteur et confiez la réparation à un personnel qualifié dans les cas suivants:

a. Lorsque le cordon ou la fiche d'alimentation sont endommagés ou effilochés.
b. Si du liquide a été renversé sur le projecteur.
c. Si le projecteur a été exposé à la pluie ou à l'eau.
d. Si le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez correctement les instructions. Réglez uniquement les commandes indiquées dans le mode d'emploi car un réglage incorrect d'autres commandes peut causer des dommages exigeant l'intervention d'un technicien qualifié pour effectuer de gros travaux de réparation pour remettre le projecteur en état de marche.
e. Si le projecteur est tombé ou si le coffret est endommagé.
f. Lorsque les performances du projecteur se dégradent, il faut faire réparer l'appareil.

Lorsque des pièces de rechange sont requises, assurez-vous que le technicien a utilisé des pièces de rechange spécifiées par le fabricant, dont les caractéristiques sont identiques à celles de la pièce originale. Les substitutions de pièces non autorisées peuvent causer un incendie, une décharge électrique ou des blessures corporelles.

Après tout travail de réparation ou d'entretien, demandez au technicien de faire les vérifications de sécurité habituelles pour confirmer que le projecteur est en parfait état de fonctionnement.





Pour l'utilisation aux Pays-Bas

Bij dit produkt zijn batterijen geleverd.

Wanneer deze leeg zijn, moet u ze niet weggooien maar inleveren als KCA.

Circulation de l'air

Le coffret comporte des ouvertures pour la ventilation, afin d'assurer le bon fonctionnement du produit et de le protéger contre la surchauffe; ces ouvertures ne doivent pas être obstruées ou recouvertes par un objet.

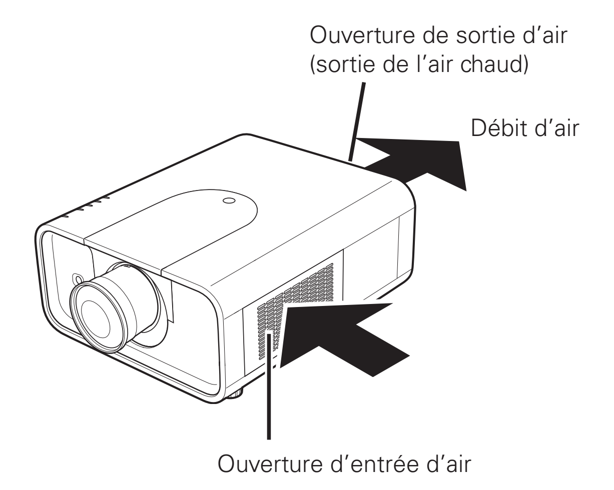


ATTENTION

L'air chaud est expulsé par les ouvertures de sortie d'air. Lorsque vous utilisez ou que vous installez le projecteur, prenez les précautions suivantes.

–Ne placez pas d'objets inflammables ou de bombe aérosol à proximité du projecteur, car de l'air chaud est expulsé par les ouvertures de ventilation.
–Veillez à ce que les ouvertures de sortie d'air soient situées à au moins 1 m des objets environnants.
–Ne touchez pas les parties périphériques de l'ouverture de sortie d'air, en particulier les vis et les pièces métalliques. Ces parties deviennent chaudes lorsque le projecteur fonctionne.
–Ne posez pas d'objets sur le coffret. Les objets posés sur le coffret risquent non seulement d'être endommagés, mais aussi ils risquent de s'enflammer sous l'effet de la chaleur dégagée par le projecteur.

Les ventilateurs dont le projecteur est équipé assurent son refroidissement. La vitesse de fonctionnement des ventilateurs change en fonction de la température interne du projecteur.



IMPORTANT!

Entretien du filtre!!

Le projecteur utilise une lampe qui produit une chaleur considérable. Les ventilateurs de refroidissement et les ouvertures de ventilation permettent de dissiper la chaleur en aspirant de l'air dans l'appareil; le filtre est placé dans les ouvertures d'entrée d'air afin d'empêcher toute pénétration de poussière dans le projecteur.

Pour entretenir correctement le projecteur, il faut le nettoyer régulièrement. Eliminez les impuretés ou la poussière accumulées sur le projecteur.

Lorsque le projecteur atteint l'intervalle de temps réglé dans la minuterie, une icône de remplacement du filtre (fig.1) apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume sur le panneau supérieur (voir ci-dessous) pour indiquer qu'il faut remplacer le filtre.

Lorsque le projecteur détecte que le filtre est bouché et que la cartouche de filtre n'a plus de réserve de changements, une icône de remplacement du filtre (fig.2) apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume sur le panneau supérieur (voir ci-dessous). Arrêtez immédiatement d'utiliser le projecteur et remplacez la cartouche de filtre.

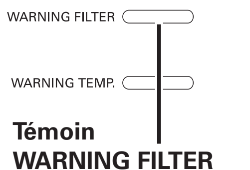
Si les ouvertures de ventilation sont bouchées et si vous ne nettoyez pas le projecteur pendant une longue période, vous risquez non seulement d'endommager le projecteur et d'avoir à effectuer des réparations coûteuses, mais aussi de causer des accidents ou un incendie.

Pour plus de détails concernant l'entretien du filtre, reportez-vous aux sections "Compteur du filtre" à la page 55 et "Entretien et nettoyage" aux pages 56-58.

Si le projecteur subit des dommages parce que vous avez utilisé un filtre sale ou que vous n'avez pas effectué l'entretien correctement, la garantie du projecteur sera annulée.

Panneau supérieur





Témoin WARNING FILTER

Fig.1 Icône de remplacement du filtre



Fig.2 Icône de remplacement de la cartouche de filtre

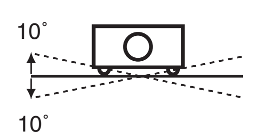
Installation du projecteur à une position correcte

Utilisez correctement le projecteur en le plaçant à des positions correctes. Si vous le placez à une position incorrecte, vous risquez de réduire la durée de vie de la lampe, de causer un accident grave ou un incendie.
Ce projecteur peut projeter les images en positions inclinées vers le haut, vers le bas, ou perpendiculairement au plan horizontal. Lorsque vous installez le projecteur en position inclinée vers le bas, installez le projecteur en retournant le côté inférieur vers le haut.

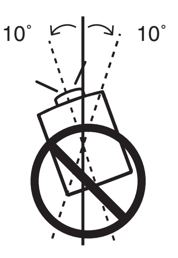
✔ ***Remarque:***
- *Lorsque l'image est inversée dans les sens haut/bas et gauche/droite, mettez la fonction de plafond sur "On". (p.40, 44).*

Précautions pour le positionnement

Lorsque vous installez le projecteur, évitez de le placer comme suit.



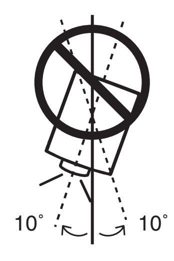
Ne penchez pas le projecteur de plus de 10 degrés d'un côté à l'autre.



Pour la projection vers le haut, n'inclinez pas le projecteur de plus de 10 degrés vers la droite et vers la gauche.



Ne placez pas le projecteur sur l'un de ses côtés pour projeter une image.



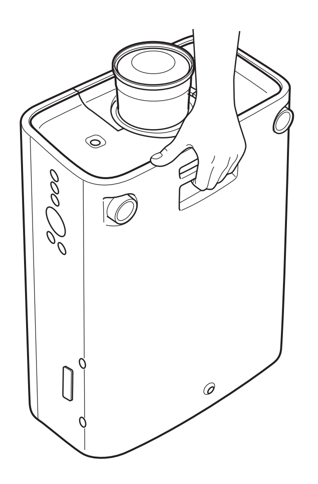
Pour la projection vers le bas, n'inclinez pas le projecteur de plus de 10 degrés vers la droite et vers la gauche.



PRECAUTION POUR LE MONTAGE AU PLAFOND

Pour monter le projecteur au plafond, il vous faut le kit de montage au plafond conçu spécialement pour ce projecteur. Si le projecteur n'est pas correctement monté, il risquera de tomber et de causer des accidents ou des blessures. Pour plus de détails, adressez-vous à votre revendeur. La garantie de ce projecteur ne couvre pas les dommages causés par l'utilisation d'un kit de montage au plafond non recommandé, ou par l'installation du kit de montage au plafond à un endroit inadéquat.

Déplacement du projecteur



Utilisez la poignée lorsque vous déplacez le projecteur.

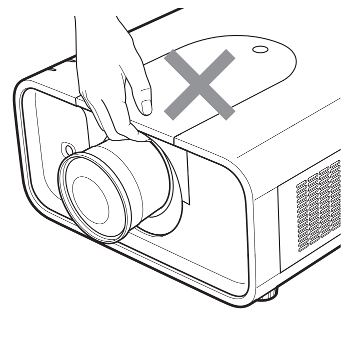
Lors du transport, rétractez les pieds réglables pour éviter d'endommager la lentille et le coffret.

Si vous n'utilisez pas le projecteur pendant une période prolongée, mettez-le dans un étui adéquat pour protéger le projecteur.



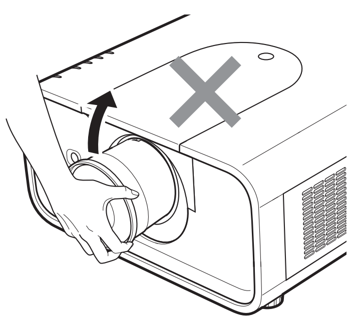
PRECAUTION POUR LE TRANSPORT DU PROJECTEUR

– Evitez absolument de laisser tomber ou de percuter le projecteur, sinon il pourrait subir des dommages ou présenter des anomalies de fonctionnement.
– Pour transporter le projecteur, utilisez un étui de transport adéquat.
– Ne confiez le transport du projecteur à un agent de transport qu'après l'avoir mis dans un étui de transport adéquat. Sinon, le projecteur risquerait d'être endommagé. Pour faire transporter le projecteur par un agent de transport, demandez conseil à votre revendeur.
– Ne rangez pas le projecteur dans son étui avant qu'il soit suffisamment refroidi.





Précautions lors de la manipulation du projecteur



Ne tenez pas le projecteur par la lentille et ses parties périphériques.

Lorsque vous soulevez ou que vous déplacez le projecteur, ne le tenez pas par la lentille ou par le couvercle supérieur. Sinon, vous risquez d'endommager la lentille et le projecteur.

Faites très attention lorsque vous manipulez le projecteur; veillez à ne pas le laisser tomber, le cogner, lui faire subir de forces excessives, ou empiler des objets sur son coffret.



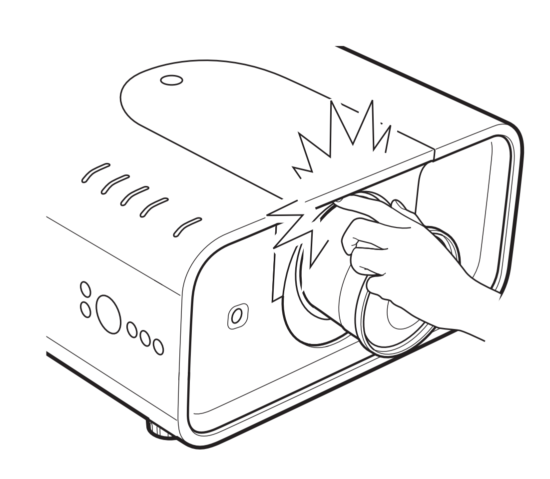




ATTENTION

Ce projecteur possède une lentille motorisée. Notez bien les points suivants lorsque vous utilisez le projecteur.

- Ne touchez pas la lentille pendant qu'elle se déplace, car vous risqueriez de vous blesser les doigts.
- Ne laissez jamais les enfants toucher la lentille.



Compatibilité

Avis de la commission fédérale des communications

Remarque : Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites des appareils numériques de la classe B, conformément à l'article 15 des jugements FCC. Ces limites sont destinées à assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il pourra produire des interférences affectant négativement les communications radio. Toutefois, il n'est pas garanti qu'aucune interférence ne se produira pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause des interférences affectant négativement la réception des émissions de radio et de télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'équipement, nous conseillons à l'utilisateur d'essayer de corriger les interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes:

– Modifier l'orientation de l'antenne de réception, ou la placer à un autre endroit.
– Eloigner l'équipement du récepteur.
– Brancher l'équipement à une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
– Demander de l'aide au revendeur ou à un technicien de radio/télévision compétent.

L'utilisation d'un câble gainé est nécessaire pour que l'installation soit conforme aux limites de la classe B de la section B de l' article 15 des jugements FCC. N'effectuez aucun changement ou modification de l'équipement qui ne soit pas spécifié dans les instructions. Si vous effectuez de tels changements ou modifications, on pourra vous demander d'arrêter d'utiliser l'équipement.

Numéro(s) de modèle	: PLC-XP100L
Nom commercial	: Sanyo
Partie responsable	: SANYO FISHER COMPANY
Adresse	: 21605 Plummer Street, Chatsworth, California 91311 U.S.A.
N° de téléphone	: (818)998-7322

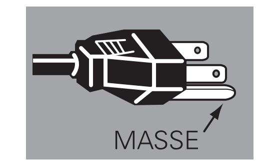
NORMES DU CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR

Le cordon d'alimentation secteur fourni avec ce projecteur est conforme aux normes d'utilisation du pays où vous l'avez acheté.

Cordon d'alimentation secteur pour les Etats-Unis et le Canada:

Le cordon d'alimentation secteur utilisé aux Etats-Unis et au Canada figure dans la liste des Underwriters Laboratories (UL) et est certifié par la Canadian Standard Association (CSA).

Le cordon d'alimentation secteur possède une fiche de ligne secteur avec mise à la masse. Ceci est un dispositif de sécurité qui garantit que la fiche est bien adaptée à la prise de courant. N'essayez pas de modifier ce dispositif de sécurité. Si vous ne pouvez pas introduire la fiche dans la prise, adressez-vous à votre électricien.



Cordon d'alimentation secteur pour le Royaume-Uni:

Ce cordon est déjà équipé d'une fiche moulée possédant un fusible, dont la valeur est indiquée sur la face de la broche de la fiche. Si vous devez remplacer le fusible, un fusible BS 1362 de même calibre approuvé par ASTA et portant la marque ⟐ doit être utilisé. Si le cache du fusible est détachable, n'utilisez jamais la fiche sans son cache.

Si vous avez besoin de remplacer le fusible, veillez à ce qu'il soit d'une couleur identique à celle que vous pouvez voir sur la face de la broche de la fiche (rouge ou orange). Vous pouvez vous procurer les caches de fusibles au service des pièces indiqué dans votre mode d'emploi. Si la fiche fournie n'est pas adaptée à votre prise de courant, veuillez la couper et la détruire.

Vous devez préparer correctement l'extrémité du cordon souple et fixer la fiche adéquate.

AVERTISSEMENT: IL EST DANGEREUX D'INTRODUIRE UNE FICHE DONT LE CORDON FLEXIBLE EST DENUDE DANS UNE PRISE DE COURANT SOUS TENSION.

Les fils du cordon secteur de cet appareil possèdent des couleurs correspondant aux codes suivants:

Vert et jaune .... Masse
Bleu .... Neutre
Brun .... Conducteur

Comme les couleurs des fils du cordon secteur de cet appareil peuvent ne pas correspondre aux marques de couleurs identifiant les bornes de votre fiche, procédez comme suit:

Le fil vert et jaune doit être connecté à la borne de la fiche marquée de la lettre E ou du symbole de masse de sécurité ⏚, ou colorée en vert ou en vert et jaune.

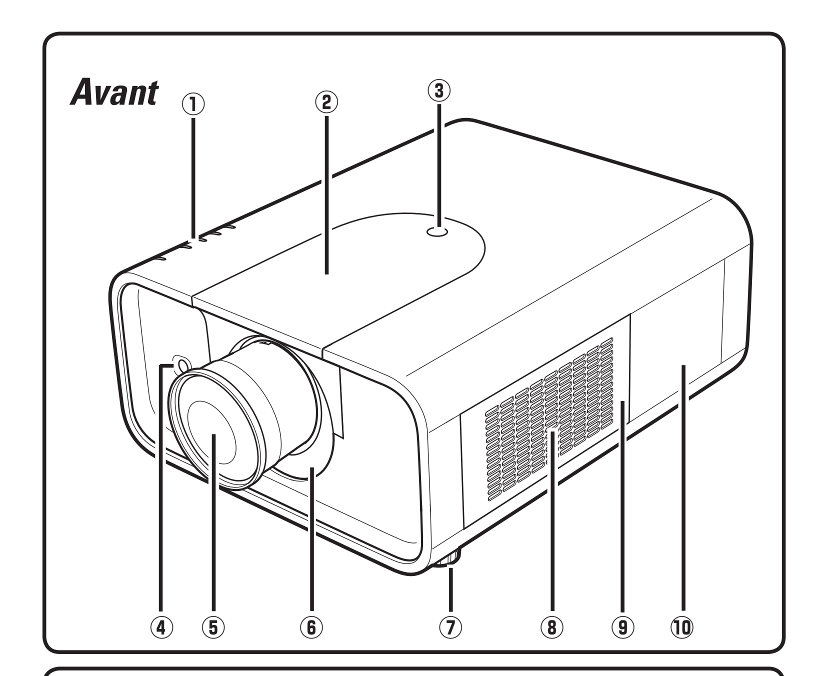
Le fil bleu doit être connecté à la borne marquée de la lettre N ou colorée en noir.

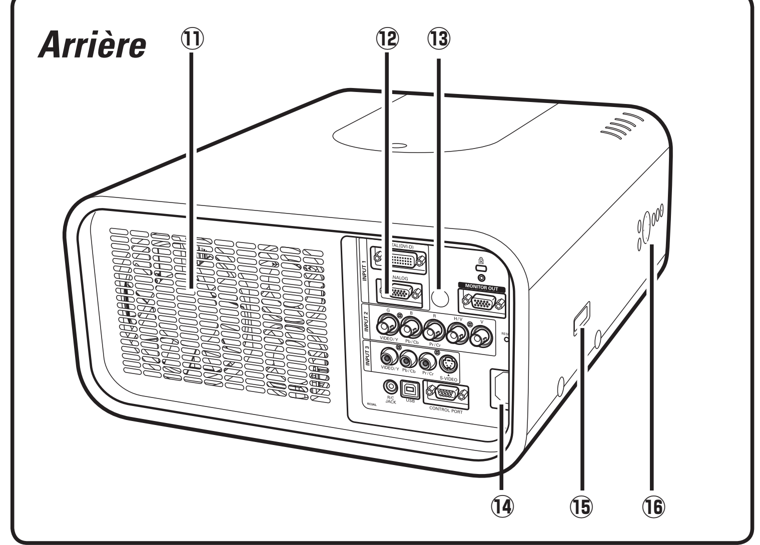
Le fil brun doit être connecté à la borne marquée de la lettre L ou colorée en rouge.

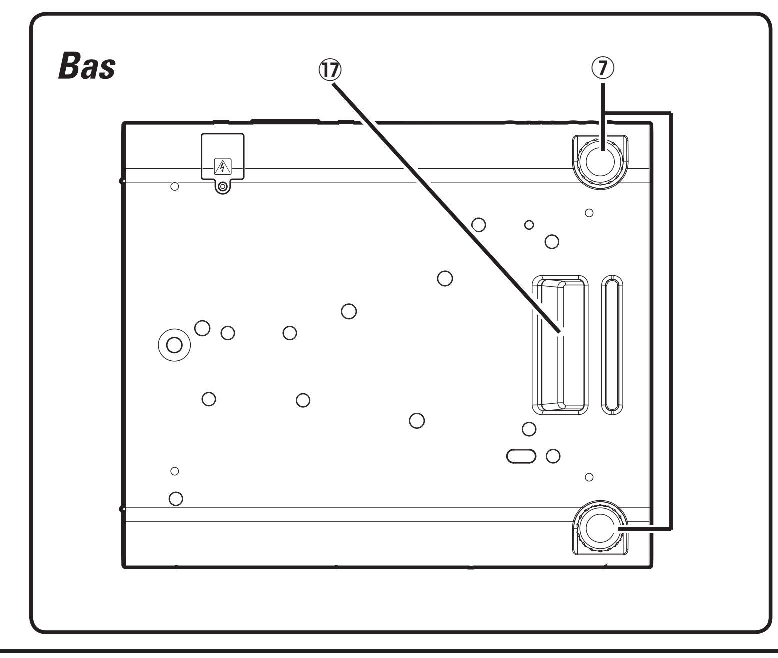
AVERTISSEMENT: CET APPAREIL DOIT ETRE MIS A LA MASSE.

LA PRISE DE COURANT DOIT ETRE INSTALLEE A PROXIMITE DE L'APPAREIL, ET ETRE FACILEMENT ACCESSIBLE.

Nom des composants et leurs fonctions







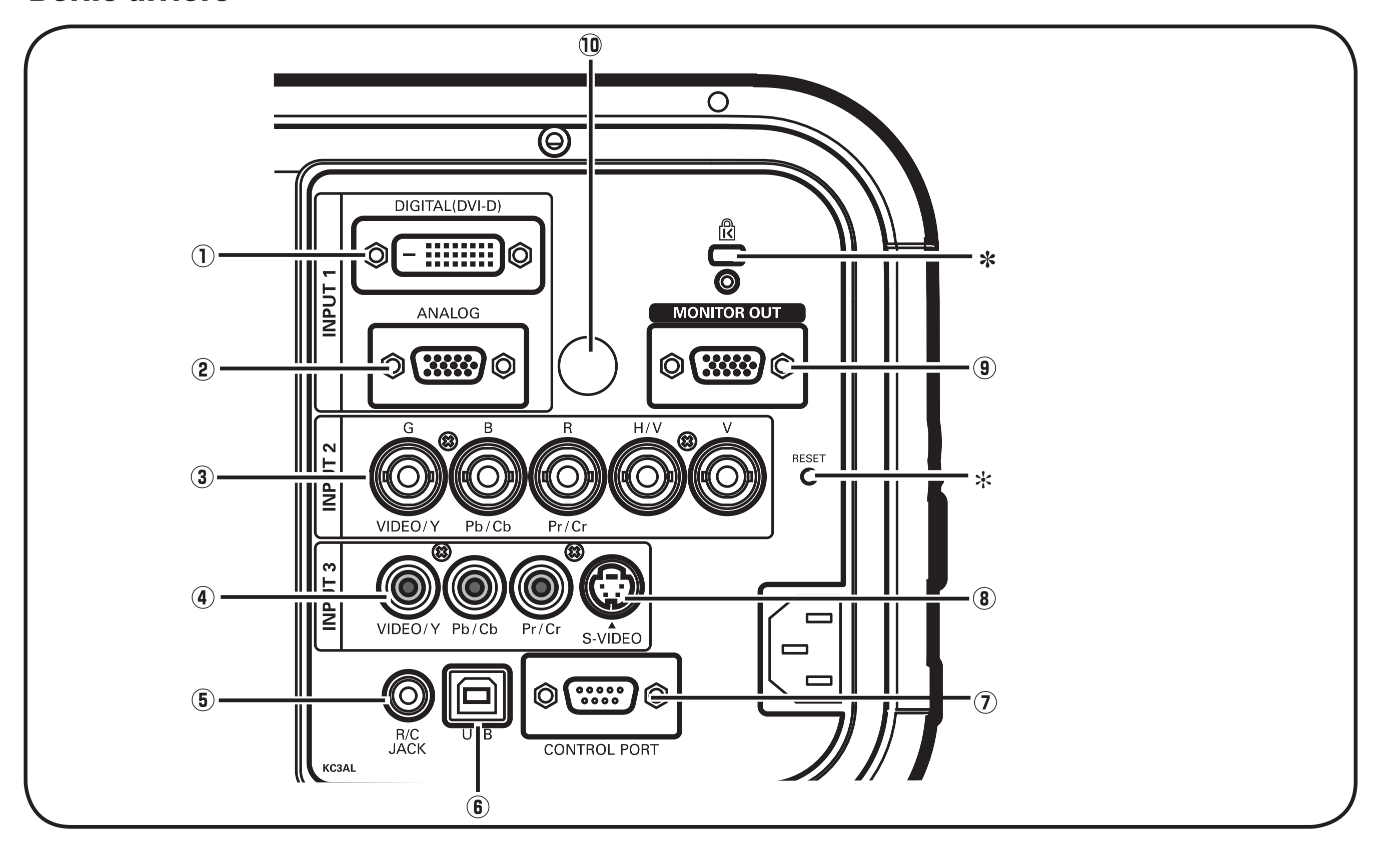
① **Témoins**
② **Couvercle supérieur**
③ **Touche de libération du couvercle supérieur**
④ **Récepteur de télécommande infrarouge (Avant)**
⑤ **Lentille de projection (En option)**
⑥ **Feuille de blocage de la lumière**
⑦ **Pieds réglables**
⑧ **Ouverture d'entrée d'air**
⑨ **Couvercle du filtre**
⑩ **Couvercle de la lampe**
⑪ **Ouverture de sortie d'air**


ATTENTION

L'air chaud est expulsé par l'ouverture de sortie d'air. Ne placez pas d'objets sensibles à la chaleur à proximité de ce côté.

⑫ **Bornes et connecteurs**
⑬ **Récepteur de télécommande infrarouge (Bas)**
⑭ **Connecteur de cordon d'alimentation**
⑮ **Fixation des pièces en option**
⑯ **Commandes latérales**
⑰ **Poignée**

Borne arrière



① **BORNE D'ENTREE D'ORDINATEUR (DIGITAL)**
Branchez le signal numérique de sortie d'ordinateur à cette borne. Vous pouvez aussi brancher le signal HDTV (HDCP compatible) (p.20-21).

② **BORNE D'ENTREE D'ORDINATEUR (ANALOG)**
Branchez le signal de sortie d'ordinateur (ou Scart RGB) à cette borne (p.20, 21).

③ **5 CONNECTEURS D'ENTREE BNC**
Branchez le signal de sortie vidéo composite ou component de l'équipement vidéo aux connecteurs VIDEO/Y, Pb/Cb et Pr/Cr, ou branchez le signal de sortie d'ordinateur (5 type BNC [vert, bleu, rouge, synchro horiz. et synchro vert.]) aux connecteurs G, B, R, H/V et V (p.20, 21).

④ **CONNECTEUR D'ENTREE VIDEO**
Branchez le signal de sortie vidéo component ou composite de l'équipement vidéo à ce connecteur (p.21).

⑤ **CONNECTEUR R/C**
Lorsque vous utilisez la télécommande avec fil, branchez la télécommande avec fil à ce connecteur à l'aide d'un câble de télécommande (non fourni).

⑥ **CONNECTEUR USB (série B)**
Utilisez ce connecteur pour commander un ordinateur à l'aide de la télécommande du projecteur. Branchez la borne USB de votre ordinateur à ce connecteur à l'aide du câble USB fourni (p.20).

⑦ **CONNECTEUR DE PORT DE COMMANDE**
Lorsque vous commandez le projecteur à partir d'un ordinateur, branchez l'ordinateur à ce connecteur à l'aide d'un câble de commande (p.20).

⑧ **CONNECTEUR D'ENTREE S-VIDEO**
Branchez le signal de sortie S-VIDEO d'un équipement vidéo à ce connecteur (p.21).

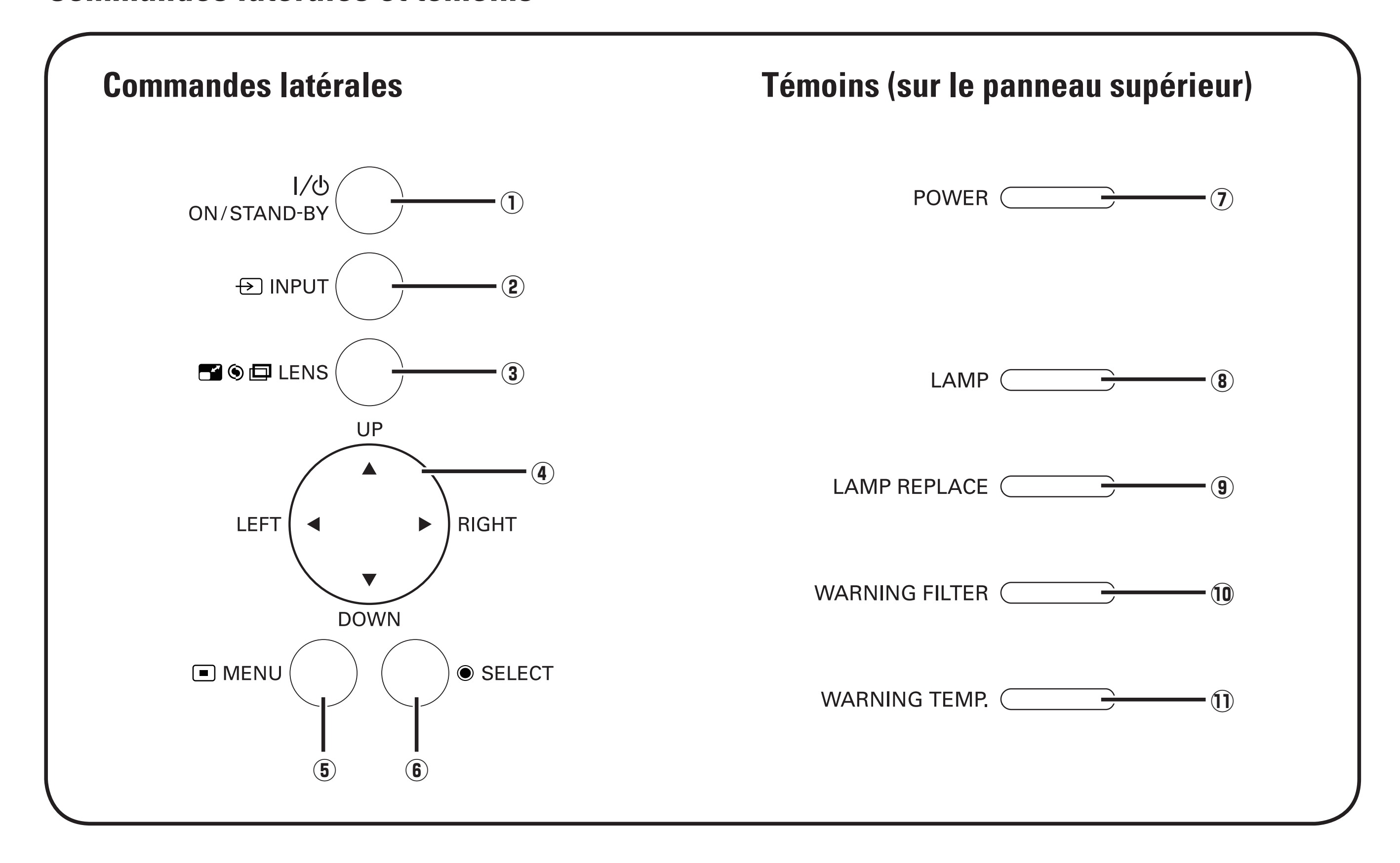
⑨ **BORNE DE SORTIE DE MONITEUR**
Cette borne peut être utilisée pour émettre le signal analogique RGB entrant de la borne INPUT 1-3 vers l'autre moniteur (p.20-21).

⑩ **RECEPTEUR DE TELECOMMANDE INFRAROUGE (Bas)**
Le récepteur de télécommande infrarouge se trouve aussi à l'avant (p.10, 15).

✻ **Logement de sécurité Kensington**
Ce logement a été conçu pour un verrou Kensington utilisé pour empêcher tout vol du projecteur.
** Kensington est une marque déposée de ACCO Brands Corporation.*

✻ **Touche de REMISE A ZERO (RESET)**
Il est possible que le microprocesseur incorporé qui commande cet appareil présente parfois des anomalies de fonctionnement et qu'il soit nécessaire de le réinitialiser. Pour ce faire, appuyez sur la touche RESET avec un stylo; l'appareil s'éteindra puis redémarrera alors. N'utilisez la fonction REMISE A ZERO que quand c'est absolument nécessaire.

Commandes latérales et témoins



① **Touche d'alimentation/attente (ON/STAND-BY)**
Utilisée pour allumer et éteindre le projecteur (p.23, 24).

② **Touche d'ENTREE (INPUT)**
Utilisée pour sélectionner la source d'entrée (p.31, 33).

③ **Touche de lentille (LENS)**
Utilisée pour passer en mode de mise au point, de zoom et de réglage du décalage de lentille (p.27).

④ **Touches de POINTAGE ▲▼◀▶**
– Sélectionnent un élément ou règlent une valeur sur le menu à l'écran (p.25).
– Effectuent un panning de l'image en mode de ZOOM DIGITAL + (p.40).

⑤ **Touche MENU**
Utilisée pour ouvrir ou fermer le menu à l'écran (p.25).

⑥ **Bouton de SELECTION (SELECT)**
– Exécute l'élément sélectionné (p.27).
– Agrandit/compresse l'image en mode de ZOOM DIGITAL (p.40).

⑦ **Témoin d'alimentation (POWER)**
– S'allume en mode d'attente et pendant les opérations.
– Clignote en mode d'extinction automatique (p.52).

⑧ **Témoin de lampe (LAMP)**
S'allume en rouge pendant les opérations.

⑨ **Témoin de remplacement de la lampe (LAMP REPLACE)**
Il s'allume en orange lorsque la lampe de projection arrive au terme de sa durée de vie (p.59, 70).

⑩ **Témoin d'alarme de filtre (WARNING FILTER)**
– Il clignote lentement lorsqu'un changement du filtre est en cours (p.56, 69).
– Il clignote rapidement lorsque le changement du filtre ne se produit pas correctement, ou que la cartouche de filtre n'est pas installée (p.56, 70).
– Il s'allume en orange lorsqu'un encrassement du filtre est détecté, ou que le compteur du filtre atteint une durée réglée dans la minuterie, exigeant le remplacement immédiat du filtre/cartouche de filtre (p.55, 56, 70).

⑪ **Témoin d'alarme de température (WARNING TEMP.)**
Il clignote en rouge lorsque la température interne du projecteur dépasse les limites d'utilisation (p.63, 69, 70).

Télécommande

① **Touche d’attente (STAND-BY)**
Pour éteindre le projecteur (p.24).

② **Connecteur de TELECOMMANDE AVEC FIL**
Branchez le câble de télécommande (non fourni) à ce connecteur lorsque vous utilisez la télécommande comme télécommande avec fil.

③ **Témoin d’émission de signal**
Il s’allume en rouge lorsqu’un signal de la télécommande parvient au projecteur.

④ **Touche d’alimentation (ON)**
Pour allumer le projecteur (p.23).

⑤ **Touches d’entrée (INPUT 1 - 3)**
Pour sélectionner une source d’entrée (INPUT 1 - INPUT 3) (p.31 - 33).

⑥ **Touche de REGLAGE PC AUTO (AUTO PC)**
Ajuste automatiquement l’image de l’ordinateur à son réglage optimal (p.28, 35).

⑦ **Touche d’ARRET SUR IMAGE (FREEZE)**
Pour immobiliser l’image sur l’écran (p.28).

⑧ **Touches de POINTAGE ▲▼ ◀▶**
– Sélectionnent un élément ou règlent une valeur sur le menu à l’écran (p.25).
– Effectuent un panning de l’image en mode de ZOOM DIGITAL + (p.40).

⑨ **Bouton de SELECTION (SELECT)**
– Exécute l’élément sélectionné (p.25).
– Agrandit/compresse l’image en mode de ZOOM DIGITAL (p.40).

⑩ **Touche de POINTEUR DE SOURIS**
Permet de déplacer un pointeur du projecteur ou un pointeur pour l’utilisation avec souris sans fil (p.30).

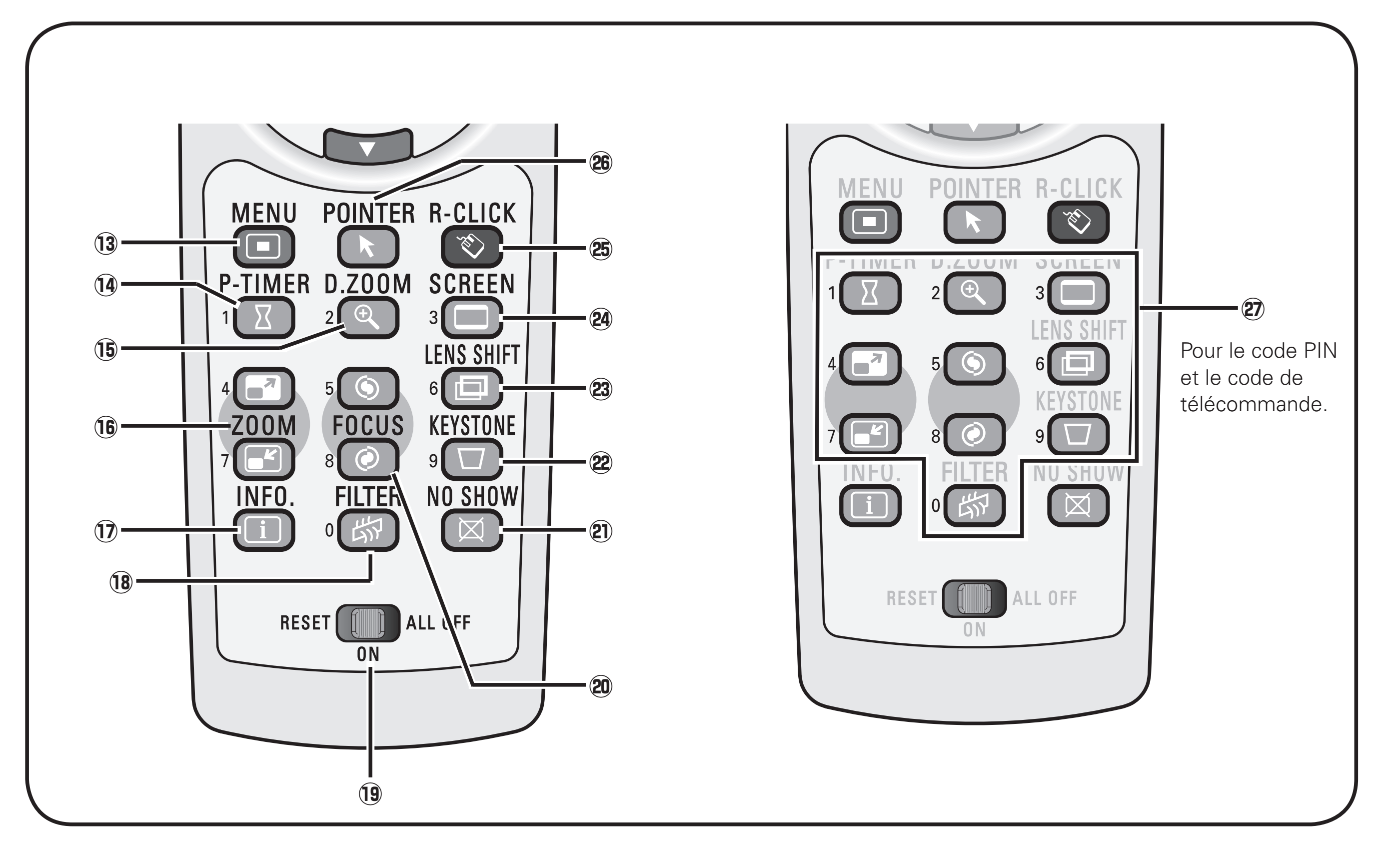
⑪ **Touche de réseau (NETWORK)**
Permet de sélectionner l’entrée de réseau. (Disponible en option).

⑫ **Touche de CLIC A GAUCHE (L-CLICK)**
Effectue le clic à gauche pour l’utilisation avec souris sans fil (p.30).


Pour garantir la sécurité des opérations, veuillez observer les précautions suivantes:

– Ne pliez pas, ne laissez pas tomber la télécommande, ne l’exposez pas à l’humidité ou à la chaleur.
– Pour le nettoyage, utilisez un chiffon doux et sec. N’appliquez pas de benzine, de diluant, de produit vaporisé ou de produit chimique sur la télécommande.

Télécommande



⑬ **Touche de MENU**
Utilisée pour ouvrir ou fermer le menu à l'écran (p.25).

⑭ **Touche de MINUTERIE (P-TIMER)**
Actionne la fonction de minuterie (P-timer) (p.29).

⑮ **Touches de ZOOM DIGITAL (D.ZOOM)**
Pour sélectionner le mode de zoom digital +/– et redimensionner l'image (p.40).

⑯ **Touches de ZOOM ▲▼**
Agrandissement et réduction des images au zoom (p.28).

⑰ **Touche INFO.**
Faite apparaître les informations relatives à la source d'entrée (p.28).

⑱ **Touche de filtre (FILTER)**
Pour enclencher le changement de filtre (p.29).

⑲ **Commutateur de REMISE A ZERO/MARCHE/ ARRET TOTAL (RESET/ON/ALL-OFF)**
Lorsque vous utilisez la télécommande, mettez ce commutateur sur "ON". Mettez-le sur "ALL OFF" pour économiser l'énergie lorsque vous n'utilisez pas la télécommande. Mettez ce commutateur sur "RESET" pour initialiser le code de télécommande.

⑳ **Touche de mise au point (FOCUS)**
Pour régler la mise au point (p.28).

㉑ **Touche SANS IMAGE (NO SHOW)**
Eteint momentanément l'image sur l'écran (p.29).

㉒ **Touche de TRAPEZE (KEYSTONE)**
Corrige la déformation du trapèze (p.29).

㉓ **Touche de décalage de lentille (LENS SHIFT)**
Pour sélectionner la fonction de décalage de lentille (p.28).

㉔ **Touche d'ECRAN (SCREEN)**
Sélectionne une taille d'écran (p.28).

㉕ **Touche de CLIC A DROITE (R-CLICK)**
Effectue le clic à droite pour l'utilisation avec souris sans fil (p.30).

㉖ **Touche de pointeur (POINTER)**
Elle sert d'interrupteur de marche/arrêt du pointeur (p.29, 30).

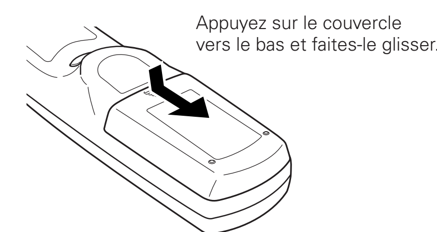
㉗ **Touches numériques**
Fonctionnent comme des touches numériques. Utilisez ces touches pour régler les codes de télécommande (p.16) ou pour entrer les numéros de code PIN (p.23, 50, 51, 54).

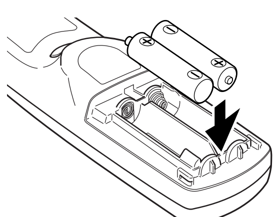
Installation des piles de la télécommande

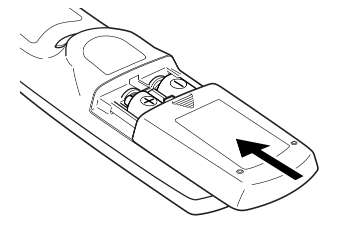
1 Appuyez sur le couvercle vers le bas et faites-le glisser.

2 Installez des piles neuves dans le compartiment.

3 Replacez le couvercle du compartiment des piles.









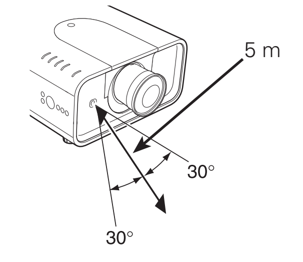
Pour vous assurer d'un fonctionnement correct, respectez les précautions suivantes.

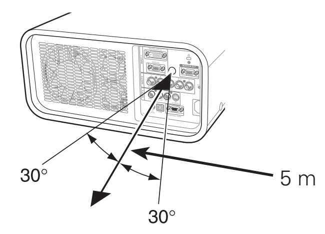
- Utilisez (2) piles format AAA ou LR03 au alcalines.
- Remplacez toujours les piles par jeux.
- N'utilisez pas une nouvelle pile avec une pile usée.
- Evitez tout contact avec de l'eau ou d'autres liquides.
- N'exposez pas les télécommandes à une humidité excessive ou à la chaleur.
- Ne faites pas tomber la télécommande.
- Si les piles ont fuit dans la télécommande, essuyez le compartiment des piles et installez de nouvelles piles.
- Risque d'explosion si les piles sont remplacées par un type de piles incorrect.
- Jetez les piles usées conformément aux instructions.

Récepteurs de télécommande et plage de fonctionnement

Dirigez la télécommande vers le projecteur (récepteurs de télécommande infrarouge) lorsque vous appuyez sur les touches. La plage de fonctionnement maximale de la télécommande est de 5 m et 60 degrés environ, depuis l'avant ou l'arrière du projecteur.

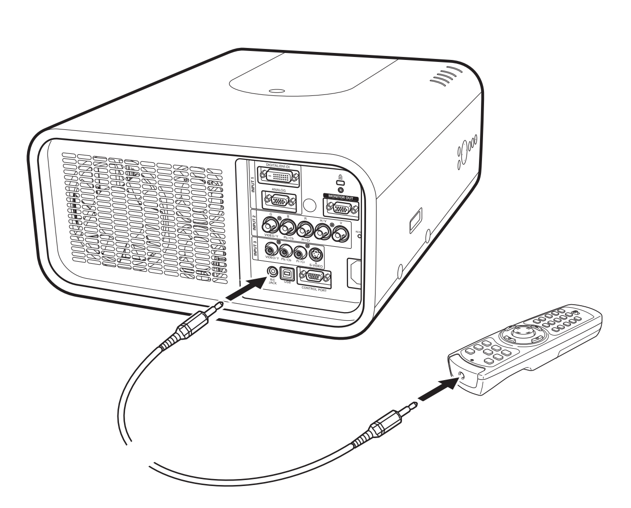
Les récepteurs de télécommande infrarouge se trouvent à l'avant et à l'arrière du projecteur. Vous pouvez utiliser commodément les deux récepteurs (Reportez-vous aux pages 10, 57).





Télécommande avec fil

La télécommande peut être utilisée comme télécommande avec fil. Vous pouvez utiliser cette télécommande comme télécommande avec fil. La télécommande avec fil vous aide à utiliser la télécommande hors de la plage de fonctionnement (5 m). Branchez la télécommande au projecteur par l'intermédiaire du câble de télécommande (vendu séparément). Lorsqu'elle est branchée par l'intermédiaire du câble de télécommande, la télécommande n'émet pas de signal sans fil.

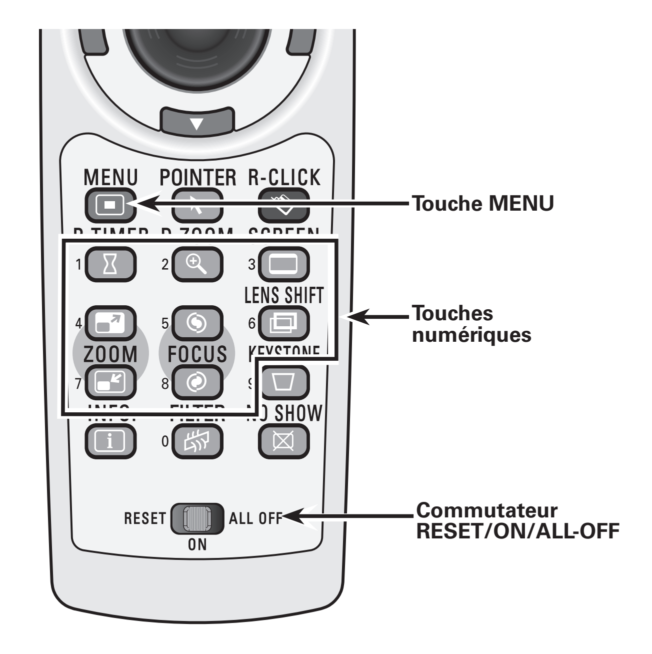


Code de télécommande

Les huit différents codes de télécommande (Code 1-Code 8) sont assignés à ce projecteur. La commutation des codes de télécommande permet d'éviter les interférences produites par d'autres télécommande lorsque plusieurs projecteurs ou plusieurs équipements vidéo placés côte à côte sont utilisés simultanément. Changez tout d'abord le code de télécommande du projecteur avant de changer celui de la télécommande. Reportez-vous à "Télécommande" dans le menu Réglage à la page 51.

1 Maintenez enfoncées la touche MENU et une touche numérique (1 - 8) pendant plus de cinq secondes pour passer d'un code à un autre.

2 Pour initialiser le code de télécommande, faites glisser le commutateur RESET/ON/ALL-OFF sur "RESET", puis sur "ON". Le code initial est réglé sur le Code 1.



Maintenez enfoncées la touche MENU et une touche numérique (1 - 8) correspondant au code de la télécommande pendant plus de cinq secondes pour passer d'un code à un autre.

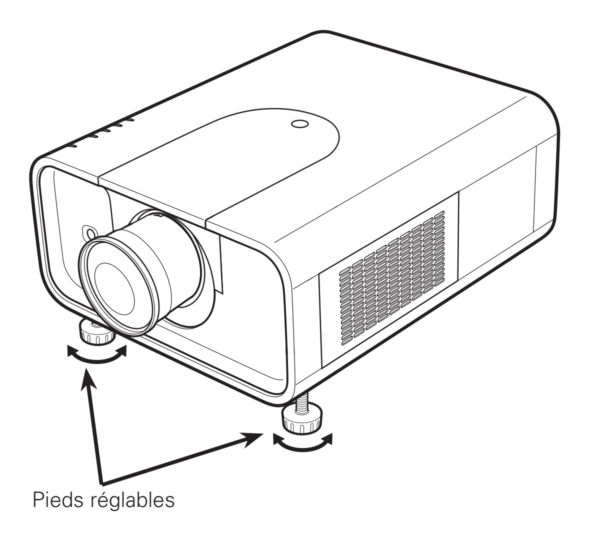
Pieds réglables

Vous pouvez régler l'angle de projection jusqu'à 6,5 degrés à l'aide des pieds réglables.

Tournez les pieds réglables et inclinez le projecteur à la hauteur adéquate; pour élever le projecteur, tournez les deux pieds dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour abaisser le projecteur ou pour rétracter les pieds réglables, tournez les deux pieds dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Pour corriger la déformation du trapèze, appuyez sur la touche KEYSTONE de la télécommande ou sélectionnez Trapèze dans le menu (Reportez-vous aux pages 14, 29, 40, 44).



Installation de la lentille

Lorsque vous remplacez la lentille ou que vous utilisez une lentille en option, installez la lentille en suivant les instructions ci-dessous. Pour plus de détails concernant les spécifications de la lentille en option, adressez-vous au revendeur.

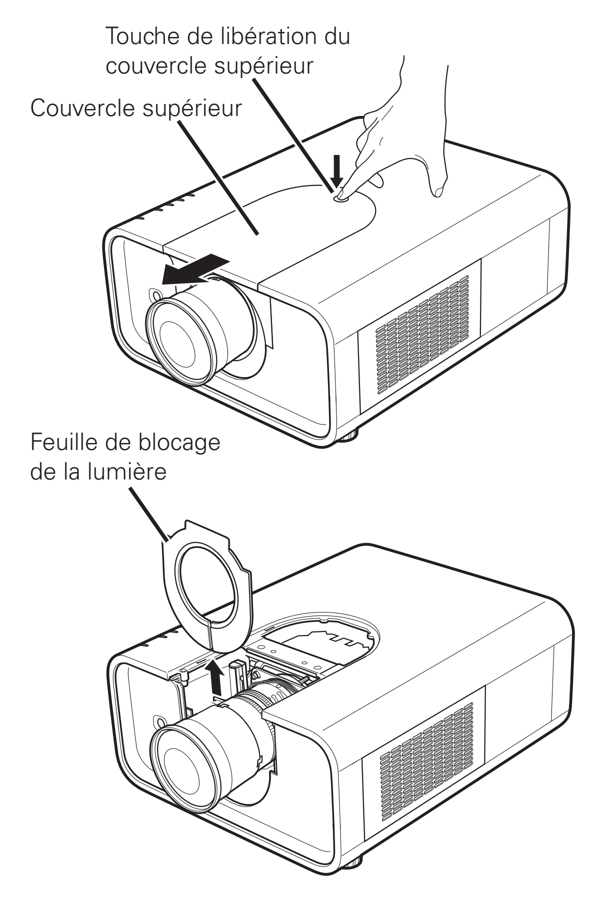
Retrait de la lentille

1 Mettez la lentille sur la position centrale en utilisant la fonction de décalage de lentille (p. 27).

2 Tout en appuyant sur la touche de libération du couvercle supérieur se trouvant sur le couvercle supérieur, faites glisser le couvercle supérieur vers l'avant pour le retirer.

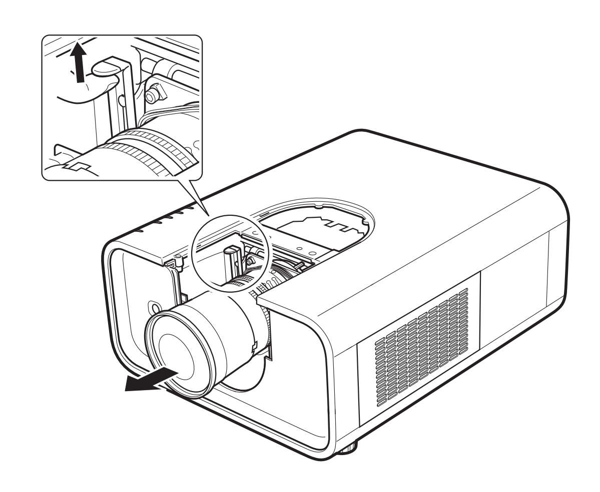
3 Faites glisser la feuille de blocage de la lumière et retirez-la.

4 Tenez la lentille avec une main, tout en tirant le levier de verrouillage de lentille vers le haut avec l'autre main. Retirez la lentille du projecteur.
✻Ne touchez pas la partie en verre de la lentille avec la main.





ATTENTION
Faites bien attention lorsque vous manipulez la lentille. Ne la laissez pas tomber.



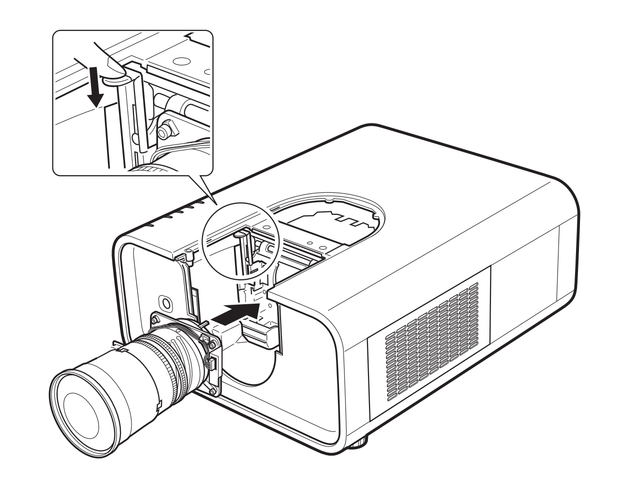
Fixation de la lentille au projecteur

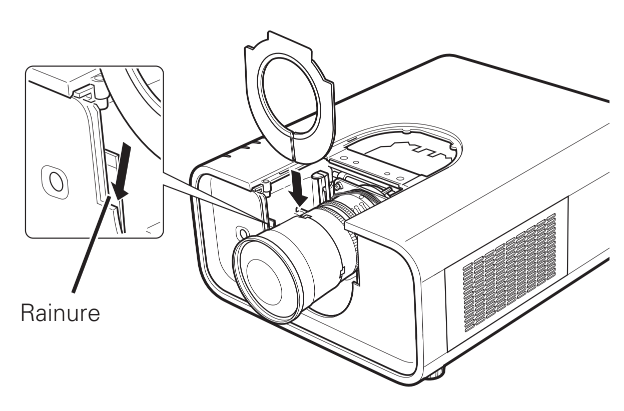
1 Placez la lentille sur le projecteur. Veillez à ce que la lentille soit insérée bien à fond dans le projecteur.

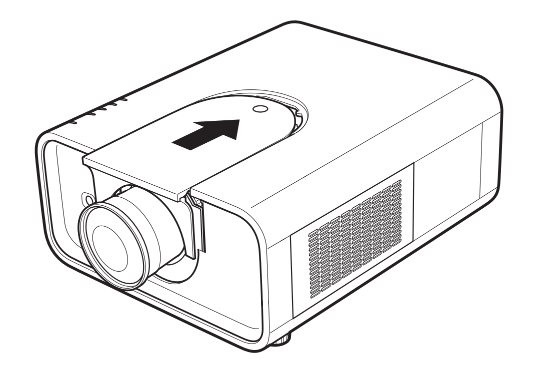
2 Poussez le levier de verrouillage de lentille vers le bas. Vérifiez que la lentille est bien verrouillée.

3 Faites glisser la feuille de blocage de la lumière dans la rainure pour la monter.

4 Tout en appuyant sur la touche de libération du couvercle supérieur se trouvant sur le couvercle supérieur, faites glisser le couvercle supérieur vers l'arrière du projecteur.







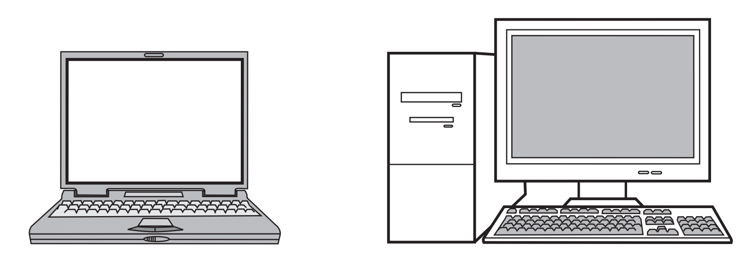
REMARQUES CONCERNANT L'INSTALLATION DE LA LENTILLE

- Veillez à ne pas toucher ni retirer de pièces autres que la lentille et ses pièces connexes. Sinon, vous risquez de causer des pannes, une électrocution, un incendie ou d'autres accidents.
- Avant d'installer ou de remplacer la lentille, vérifiez que le n° de modèle de la lentille de projection convient bien au projecteur.
- Pour plus de détails concernant la lentille et son installation, adressez-vous au revendeur du projecteur.

Branchement à un ordinateur (RGB analogue et digital)

Câbles utilisés pour la connexion (✻ = Câbles non fournis avec ce projecteur)

- Câble VGA (Un câble est fourni.)
- Câble numérique DVI ✻
- Câble BNC ✻
- Câble série croisé✻
- Câble USB



Port USB | Sortie de moniteur | Sortie de moniteur | Sortie de moniteur | Entrée de moniteur ❖ | Sortie série

Câble USB | Câble BNC | Câble numérique DVI | Câble VGA | Câble VGA | Câble série croisé

USB | G B R H/V V | DIGITAL IN | ANALOG IN | MONITOR OUT | CONTROL PORT

DIGITAL(DVI-D)
INPUT
ANALOG
MONITOR OUT
G B R H/V V
VIDEO/Y Pb/Cb Pr/Cr
RESET
INPUT 3
VIDEO/Y Pb/Cb Pr/Cr S-VIDEO
R/C JACK
USB
CONTROL PORT



Débranchez les cordons d'alimentation du projecteur et de l'appareil extérieur de la prise secteur avant de brancher les câbles.

❖Pour plus de détails concernant les signaux qui peuvent être émis par la borne MONITOR OUT, reportez-vous à la page suivante.

Branchement à un équipement vidéo (Vidéo, S-Vidéo)

Câbles utilisés pour la connexion (✻ = Câbles non fournis avec ce projecteur)

- Câble vidéo (RCA x 1 ou RCA x 3) ✻
- Câble BNC ✻
- Câble S-VIDEO ✻
- Câble VGA Scart ✻

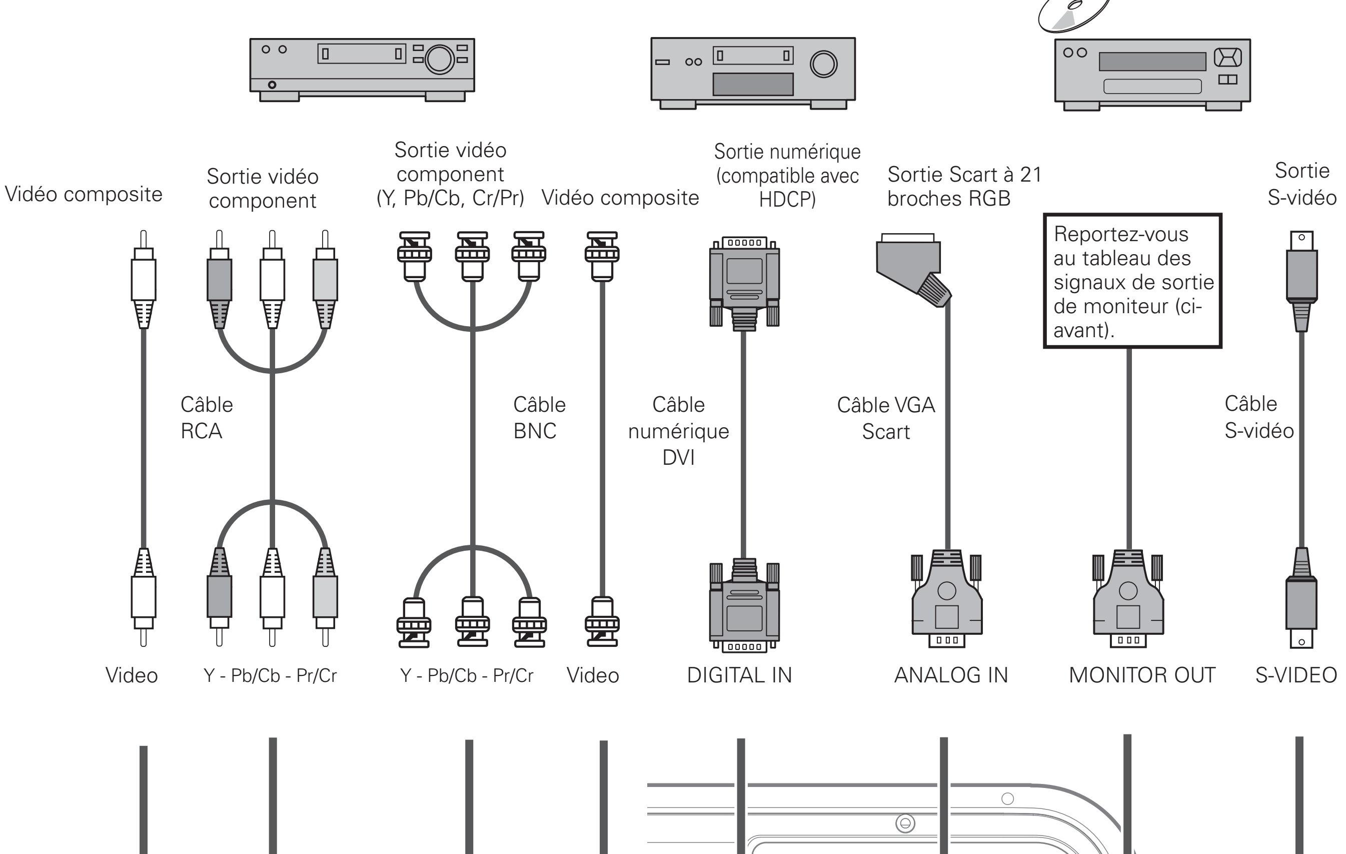
Tableau des signaux de sortie de moniteur

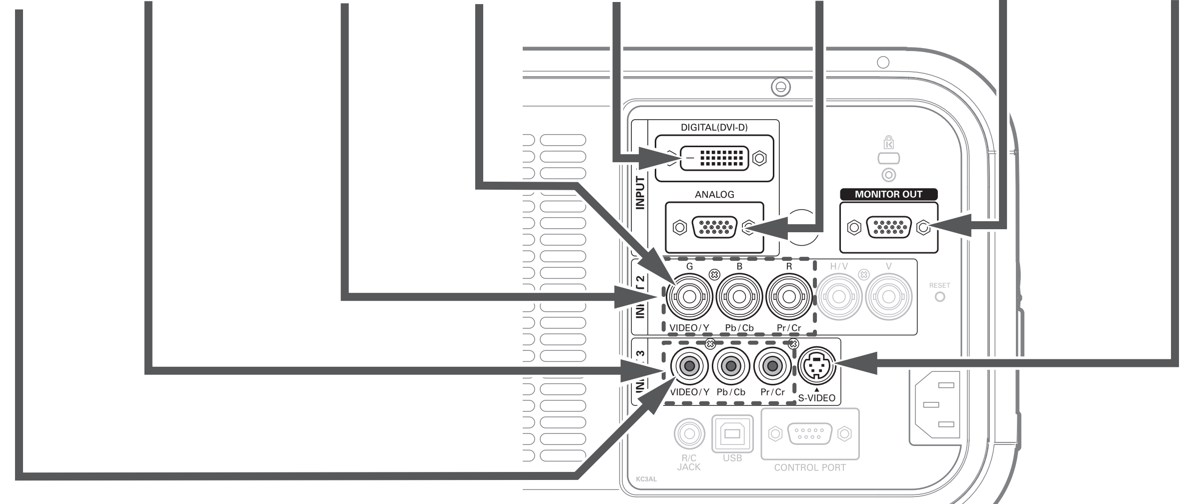
Borne d'entrée			Sortie de moniteur	Câble
Entrée 1	D-sub 15 broches	RGB (PC analogue)	OUI	
		RGB (SCART)	NON	
	DVI-D	RGB (PC digital)	NON	
		RGB (AV HDCP)	NON	
Entrée 2	5BNC	RGB	OUI	
		Vidéo	OUI	✻
		Y, Cb/Cr	OUI	✻
Entrée 3	RCA	Y, Cb/Cr	OUI	✻
	S-Vidéo	S-Vidéo	NON	
	Vidéo	Vidéo	OUI	✻
Réseau			NON	

✻ Il faut utiliser un câble comportant une extrémité D-sub 15 broches et une autre extrémité (boîte noire) compatible avec chaque équipement.



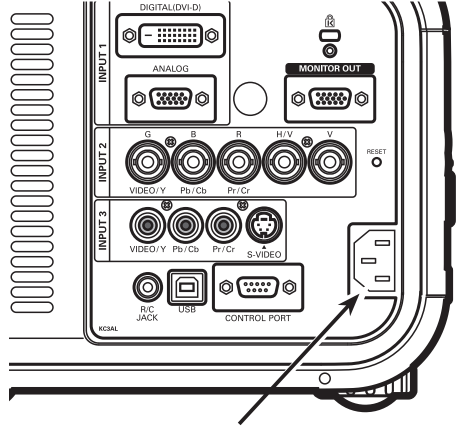
Débranchez les cordons d'alimentation du projecteur et de l'appareil extérieur de la prise secteur avant de brancher les câbles.





Branchement du cordon d'alimentation secteur

Ce projecteur utilise une tension nominale d'entrée de 100-120 V CA ou 200-240 V CA. Le projecteur fera automatiquement la sélection de la tension d'entrée correcte. Il est conçu pour fonctionner avec des systèmes d'alimentation monophasé avec conducteur neutre de prise de terre. Pour réduire les risques de décharge électrique, ne branchez pas le projecteur dans un autre type de système d'alimentation.
Consultez votre revendeur autorisé ou un centre de service en cas de doute sur l'alimentation actuellement utilisée.
Branchez le projecteur à l'équipement périphérique avant d'allumer le projecteur.



Branchez le cordon d'alimentation secteur (fourni) au projecteur.
La prise de courant doit se trouver à proximité de cet appareil et être facilement accessible.



ATTENTION

Par mesure de sécurité, débranchez le cordon d'alimentation secteur lorsque vous n'utilisez pas l'appareil. Lorsque ce projecteur est raccordé à une prise de courant par le cordon d'alimentation secteur, l'appareil est en mode d'attente et consomme une petite quantité de courant.

REMARQUE CONCERNANT LE CORDON D'ALIMENTATION

Le cordon d'alimentation secteur doit être conforme aux normes d'utilisation en vigueur dans le pays où vous utilisez le projecteur. Vérifiez le type de fiche secteur en vous référant au tableau ci-dessous; il faut utiliser le cordon d'alimentation secteur adéquat. Si le cordon d'alimentation secteur fourni n'est pas adapté à la prise secteur, adressez-vous à votre revendeur.

Côté projecteur	Côté prise secteur		
	Pour les Etats-Unis et le Canada	**Pour l'Europe continentale**	**Pour le Royaume-Uni**
Vers le connecteur du cordon d'alimentation du projecteur.	Masse Vers la prise secteur **(120 V CA)**	Vers la prise secteur **(200 - 240 V CA)**	Vers la prise secteur **(200 - 240 V CA)**

Mise sous tension du projecteur

1 Accomplir tous les branchements périphériques (avec l'ordinateur, le magnétoscope, etc.) avant d'allumer le projecteur.

2 Branchez le cordon secteur du projecteur à la prise secteur. Le témoin LAMP s'allume en rouge et le témoin POWER s'allume en vert.

3 Appuyez sur la touche ON/STAND-BY des commandes latérales ou sur la touche ON de la télécommande. Le témoin LAMP pâlit et les ventilateurs de refroidissement se mettent à tourner. L'affichage des préparatifs apparaît sur l'écran et le compte à rebours commence.

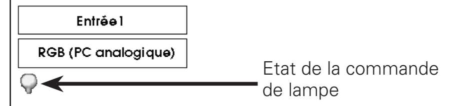
4 Une fois le compte à rebours terminé, la source d'entrée sélectionnée en dernier et l'icône d'état du commande de lampe (reportez-vous à la page 51) apparaissent sur l'écran.

Si le projecteur est verrouillé avec un code PIN, la boîte de dialogue Entrée du code PIN apparaît. Entrez le code PIN comme indiqué ci-dessous.



L'affichage de préparatifs disparaît après 30 secondes.

Source d'entrée sélectionnée et Commande de lampe



Pour plus de détails concernant l'état de contrôle de la lampe, reportez-vous à la page 51.

✔ ***Remarques:***
- *Il est possible que l'icône de remplacement de la lampe et l'icône de remplacement du filtre ou de la cartouche de filtre apparaissent sur l'écran, selon l'état d'utilisation du projecteur.*
- *Lorsque l'icône de remplacement de la cartouche de filtre continue d'apparaître sur l'écran pendant un certain temps lorsque vous allumez le projecteur, et que vous n'effectuez pas l'opération de remplacement de la cartouche de filtre, le projecteur s'éteindra automatiquement trois minutes après que vous l'ayez allumé, afin de protéger le projecteur. (p. 56-58, 70)*

Entrer un code PIN

Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ des commandes latérales ou les touches numériques de la télécommande pour entrer un chiffre.

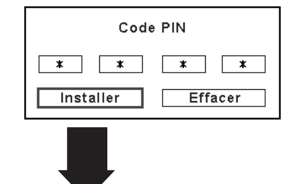
Lorsque vous utilisez les commandes latérales
Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ des commandes latérales pour sélectionner un chiffre. Appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour fixer le chiffre, et placez le pointeur à cadre rouge sur la case suivante. Le chiffre est alors changé en "✳". Répétez cette étape pour accomplir l'entrée d'un numéro à quatre chiffres. Après avoir entré le numéro à quatre chiffres, placez le pointeur sur "Installer". Appuyez sur le bouton de SELECTION afin de pouvoir commencer à utiliser le projecteur.

Lorsque vous utilisez la télécommande
Appuyez sur les touches numériques de la télécommande pour entrer un chiffre (p.14). Lorsque vous avez fini d'entrer le numéro à quatre chiffres, le pointeur vient se placer sur "Installer". Appuyez sur le bouton de SELECTION afin de pouvoir commencer à utiliser le projecteur.

Si vous avez fixé un chiffre incorrect, utilisez la touche de POINTAGE ◀ pour placer le pointeur sur le chiffre que vous voulez corriger, puis entrez le chiffre correct.

Si vous avez entré un code PIN incorrect, "Code PIN" et le numéro (✳✳✳✳) deviennent rouges pendant un instant. Refaites les opérations depuis le début pour entrer le code PIN correct.

Boîte de dialogue Entrée du code PIN



Une fois que l'icône OK a disparu, vous pouvez utiliser le projecteur.

✔ ***Remarques:***
- *Lorsque la fonction de Sélection logo est hors circuit, le logo n'apparaît pas sur l'écran (p.49).*
- *Lorsque "Arrêt capte.à reb." ou "Off" est sélectionné dans la fonction Affichage, le compte à rebours n'apparaît pas sur l'écran (p.48).*
- *Pendant la durée du compte à rebours, toutes les opérations sont inutilisables.*
- *Si vous n'entrez pas le numéro de code PIN correct pendant 3 minutes après que la boîte de dialogue du code PIN soit apparue, le projecteur s'éteindra automatiquement.*
- *"1234" a été réglé comme code PIN initial à l'usine.*

Qu'est-ce qu'un code PIN?

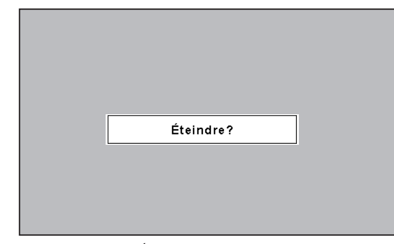
Un code PIN (numéro d'identification personnel) est un code de sécurité qui permet à la personne qui le connaît d'utiliser le projecteur. En établissant un code PIN, vous empêchez toute utilisation du projecteur par des personnes non autorisées.

Un code PIN est un numéro à quatre chiffres. Pour plus de détails concernant l'opération de verrouillage du projecteur avec votre code PIN, reportez-vous à la rubrique Fonction de Verrouillage par code PIN dans la section Réglages à la page 53, 54.



PRECAUTION D'UTILISATION DU CODE PIN
Si vous oubliez votre code PIN, il ne sera plus possible de mettre le projecteur en marche. Etablissez un nouveau code PIN avec le plus grand soin, écrivez-le dans la colonne à la page 76 de ce manuel, et conservez-le à portée de main. Si vous perdez ou oubliez le code PIN, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de service.

Mise hors tension du projecteur



Le message "Éteindre?" disparaît 4 seconde plus tard.

1 Appuyez sur la touche ON/STAND-BY des commandes latérales ou sur la touche STAND-BY de la télécommande; le message "Éteindre?" apparaît alors sur l'écran.

2 Appuyez à nouveau sur la touche ON/STAND-BY des commandes latérales ou sur la touche STAND-BY de la télécommande pour éteindre le projecteur. Le témoin LAMP s'éclaire vivement et le témoin POWER s'éteint. Une fois que le projecteur s'est éteint, les ventilateurs de refroidissement fonctionnent encore pendant 90 secondes. Il est impossible de rallumer le projecteur pendant cette période de refroidissement.

3 Une fois que le projecteur s'est suffisamment refroidi, le témoin POWER s'allume en vert; vous pouvez alors rallumer le projecteur. Pour débrancher le cordon secteur, attendez que le projecteur se soit suffisamment refroidi.


POUR CONSERVER LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE, APRES AVOIR ALLUME LE PROJECTEUR, ATTENDEZ AU MOINS CINQ MINUTES AVANT DE L'ÉTEINDRE. NE DEBRANCHEZ PAS LE CORDON SECTEUR PENDANT QUE LES VENTILATEURS DE REFROIDISSEMENT TOURNENT, OU AVANT QUE LE TEMOIN POWER SOIT REDEVENU VERT. SINON, LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE SERA REDUITE.


NE FAITES PAS FONCTIONNER LE PROJECTEUR DE FAÇON CONTINUE SANS JAMAIS L'ETEINDRE. CETTE UTILISATION CONTINUE RISQUE DE REDUIRE LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE. ETEIGNEZ LE PROJECTEUR ET LAISSEZ-LE ETEINT ENVIRON UNE HEURE PAR 24 HEURES.

✔***Remarques:***
- *Lorsque la fonction de Démarrage rapide est activée, le projecteur est allumé automatiquement en connectant simplement le cordon d'alimentation secteur à une prise secteur (p.52).*
- *La vitesse de fonctionnement des ventilateurs change en fonction de la température interne du projecteur.*
- *Ne rangez pas le projecteur dans son étui avant qu'il soit suffisamment refroidi.*
- *Si le témoin WARNING TEMP. clignote en rouge, reportez-vous à la section "Témoins d'alarme" à la page 63.*
- *Il est impossible d'allumer le projecteur pendant la période de refroidissement lorsque le témoin POWER est éteint. Vous pourrez rallumer le projecteur après que le témoin POWER soit redevenu vert.*

Utilisation du menu à l'écran

Vous pouvez régler ou configurer le projecteur en utilisant le menu à l'écran. Pour plus de détails concernant la procédure utilisée pour effectuer les réglages, reportez-vous aux sections correspondantes dans ce mode d'emploi.

1 Appuyez sur la touche MENU des commandes latérales ou de la télécommande pour faire apparaître le menu à l'écran.

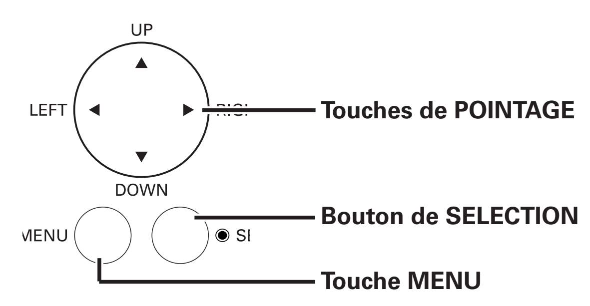
2 Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour sélectionner une icône de menu. Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour sélectionner un élément dans le menu sélectionné.

3 Appuyez sur le bouton de SELECTION pour faire apparaître les données de l'élément. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler les valeurs.

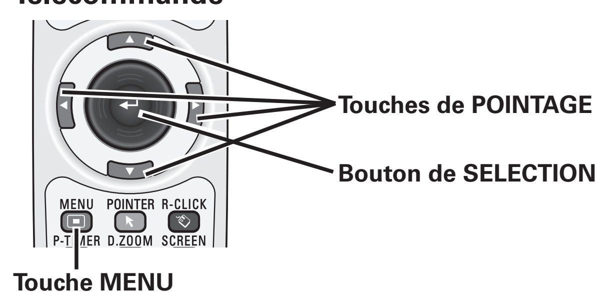
Pour fermer le menu à l'écran, appuyez à nouveau sur la touche MENU.

✔ ***Remarque:***
- *L'élément sélectionné ne sera opérationnel que quand vous aurez appuyé sur le bouton de SELECTION.*

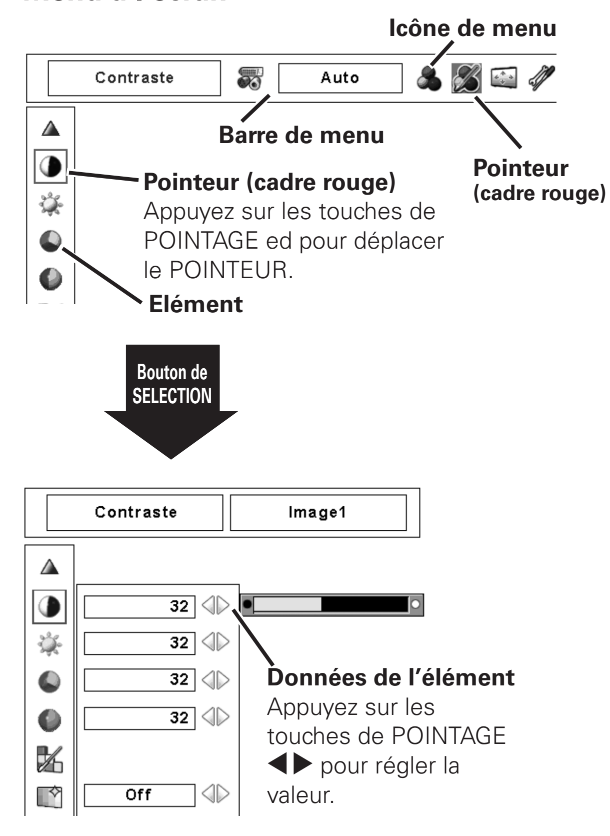
Commandes latérales



Télécommande



Menu à l'écran



Barre de menu

Pour plus de détails concernant les fonctions, reportez-vous à l'Arborescence des menus aux pages 66 et 68.

Pour la source d'ordinateur

Fenêtre de guide
Fait apparaître le menu sélectionné sur le menu à l'écran.

Menu SYSTEME D'ORDINATEUR
Utilisé pour sélectionner un système d'ordinateur (p.34).

Menu SELECTION D'IMAGE
Utilisé pour sélectionner le niveau des images entre Standard, Naturel ou Image 1 à 10 (p.38).

Menu ECRAN
Utilisé pour régler la taille de l'image [Normal / Vrai / Large / Plein ecran / Personnalisé / Trapèze / Plafond / Arrière / Reset / Zoom digital +/–] (p.39 - 40).

Menu INFORMATION
Affiche les informations relatives à la source d'entrée (p.28).

Entrée | SVGA1

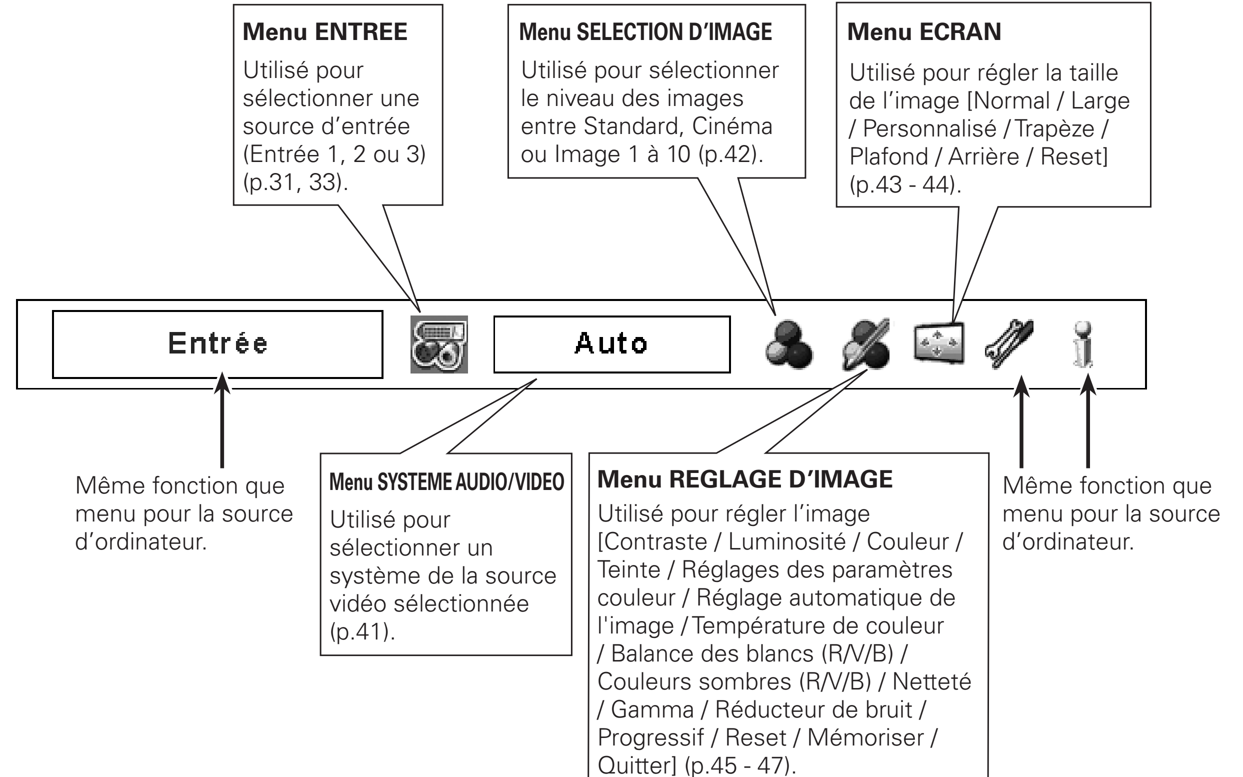
Menu ENTREE
Utilisée pour sélectionner la source d'entrée (Entrée 1, 2 ou 3) (p.31, 32).

Menu REGLAGE D'ORDINATEUR
Utilisé pour régler les paramètres correspondant au format de signal d'entrée (p.35 - 37).

Menu REGLAGE D'IMAGE
Utilisé pour régler l'image de l'ordinateur [Contraste / Luminosité / Réglages des paramètres couleur / Réglage automatique de l'image / Température de couleur / Balance des blancs (R/V/B) / Couleurs sombres (R/V/B) / Netteté / Gamma / Reset / Mémoriser / Quitter] (p.45 - 47).

Menu REGLAGE
Utilisé pour établir les configurations de fonctionnement du projecteur (p.48 - 55).

Pour la source vidéo



Utilisation avec les commandes du projecteur

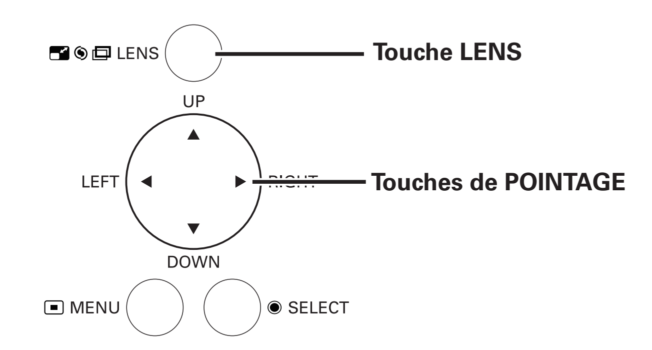
Utilisation de la lentille

Vous pouvez effectuer les opérations de lentille suivantes à l'aide de la touche LENS des commandes latérales.

Appuyez sur la touche LENS pour entrer chaque mode d'utilisation de la lentille. L'affichage de réglage sélectionné apparaît sur l'écran.

Zoom ➜ Mise au point ➜ Décaler image ➜ .....

Commandes latérales



Réglage du zoom

Faites apparaître "Zoom" sur l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour agrandir ou réduire l'image au zoom.

Zoom

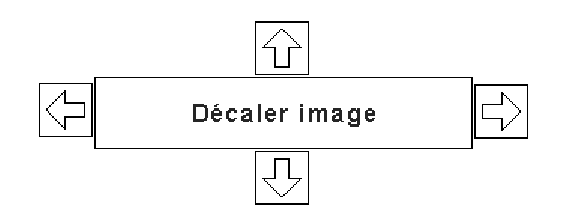
Réglage de la mise au point

Faites apparaître "Mise au point" sur l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour régler la mise au point de l'image.

Mise au point

Réglage du décalage de lentille

Faites apparaître "Décaler image" sur l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ pour placer l'écran au point voulu sans que l'image soit déformée.
Vous pouvez déplacer l'écran vers le haut ou vers le bas de 50 pour cent, ou latéralement jusqu'à 10 pour cent par rapport à l'axe central du décalage de lentille.



✔ ***Remarques:***
- *La flèche disparaît à la position de décalage de lentille maximum dans chaque direction.*
- *La flèche devient rouge lorsque le décalage de lentille arrive sur la position centrale de l'écran.*

Utilisation avec la télécommande

Il est recommandé d'utiliser la télécommande pour les opérations effectuées souvent. Il vous suffit d'appuyer sur l'une des touches pour effectuer l'opération voulue, sans qu'il soit nécessaire d'appeler le menu à l'écran.

Touche FREEZE

Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande pour immobiliser l'image sur l'écran. Pour annuler la fonction de arrêt sur image, appuyez de nouveau sur la touche FREEZE ou appuyez sur n'importe quelle autre touche.

Touche AUTO PC

Appuyez sur la touche AUTO PC de la télécommande pour utiliser la fonction Réglage PC auto. Vous pouvez effectuer facilement le réglage de l'écran d'ordinateur en appuyant sur cette touche. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 35.

Touche D.ZOOM

Appuyez sur les touches D.ZOOM de la télécommande pour passer en mode de Zoom digital +/–. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 40.

Touche SCREEN

Appuyez sur la touche SCREEN de la télécommande pour sélectionner la taille d'écran voulue. Le symbole de la taille d'écran sélectionnée apparaît sur l'écran pendant 4 secondes. Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 39-40 et 43-44.
Maintenez la touche SCREEN enfoncée pendant plus de 5 secondes pour remettre tous les paramètres de réglage de la taille de l'écran à la valeur par défaut.

Touche LENS SHIFT

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 27.

Touches ZOOM

Appuyez sur les touches ZOOM de la télécommande pour agrandir et réduire les images au zoom.

Touches FOCUS

Appuyez sur les touches FOCUS de la télécommande pour régler la mise au point de l'image.

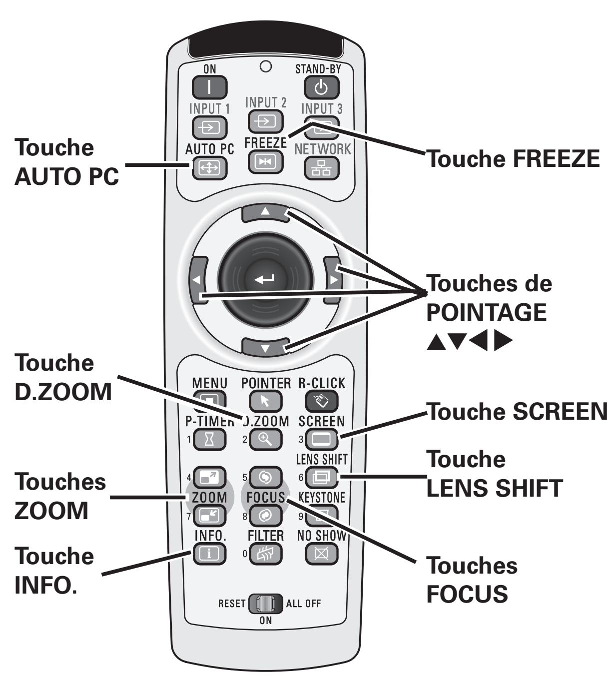
Touche INFO.

L'affichage des informations peut être utilisé pour vérifier l'état de fonctionnement actuel du projecteur et le signal actuellement projeté par le projecteur.

Appuyez sur la touche INFO. de la télécommande pour faire apparaître la fenêtre d'informations sur l'écran. Pour masquer la fenêtre d'informations, appuyez à nouveau sur la touche INFO. ou sur les touches de POINTAGE ◀▶.

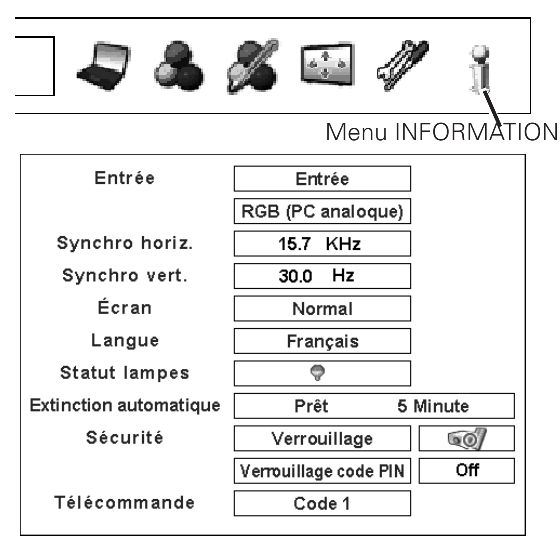
Vous pouvez aussi sélectionner la fenêtre d'informations sur le menu.

Télécommande



✔ ***Remarque:***
- *Pour plus de détails concernant les autres touches, reportez-vous à la page suivante.*

Menu INFORMATION



* Les valeurs H- et V-sync freq. figurant dans cette illustration peuvent être différentes des valeurs réelles.

Touche FILTER

Maintenez la touche FILTER enfoncée pendant plus de cinq secondes pour actionner le filtre électrique afin de remplacer le filtre.

Touche NO SHOW

Appuyez sur la touche NO SHOW de la télécommande pour faire apparaître une image entièrement noire. Pour retourner à la normale, appuyez de nouveau sur la touche NO SHOW ou appuyez sur n'importe quelle autre touche.



Le message "Pas d'image" disparaît 4 seconde plus tard.

Touche de POINTEUR DE SOURIS

Déplace le pointeur sur l'écran à l'aide de cette touche.

Touche POINTER

Appuyez sur la touche POINTER de la télécommande pour faire apparaître le pointeur sur l'écran.

Touche P-TIMER

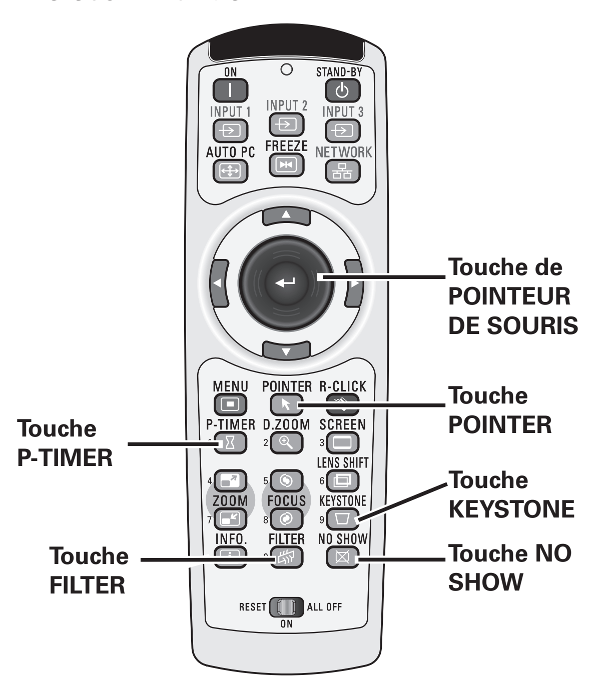
Appuyez sur la touche P-TIMER de la télécommande. L'affichage de la minuterie "00:00" apparaît sur l'écran et la minuterie commence à compter le temps (00:00 - 59:59). Pour arrêter le compte à rebours, appuyez sur la touche P-TIMER. Pour annuler la fonction de minuterie, appuyez à nouveau sur la touche P-TIMER.

Touche KEYSTONE

Appuyez sur la touche KEYSTONE de la télécommande. La boîte de dialogue de "Trapèze" apparaît.

Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ pour corriger la déformation du trapèze. Vous pouvez mémoriser le réglage du trapèze (p.40, 44).

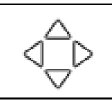
Télécommande



✔ *Remarque:*
- *Pour les autres touches, reportez-vous à la page précédente.*

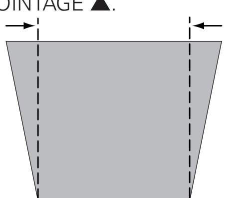


Affichage de Programmateur P

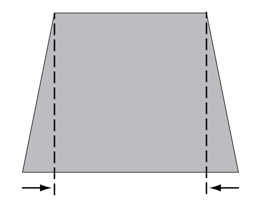
Trapèze 

- Les flèches blanches indiquent qu'il n'y a aucune correction.
- Une flèche rouge indique le sens de la correction.
- La flèche disparaît sur la correction maximum.
- Si vous appuyez à nouveau sur la touche KEYSTONE de la télécommande pendant que la boîte de dialogue du trapèze est affichée, le réglage de trapèze sera annulé.
- Le message disparaît après 10 secondes.

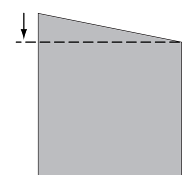
Réduisez la largeur supérieure en appuyant sur la touche de POINTAGE ▲.



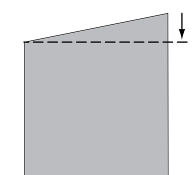
Réduisez la largeur inférieure en appuyant sur la touche de POINTAGE ▼.



Réduisez la partie gauche en appuyant sur la touche de POINTAGE ◀.



Réduisez la partie droite en appuyant sur la touche de POINTAGE ▶.



Fonction de pointeur

Vous pouvez déplacer le pointeur du projecteur à l'aide de la télécommande pour appeler l'attention sur une partie de l'image projetée.

1 Appuyez sur la touche POINTER pour activer la fonction de pointeur.

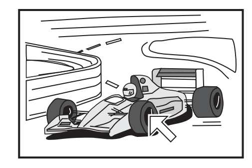
2 Utilisez la touche de POINTEUR DE SOURIS pour déplacer le pointeur.

3 Pour annuler la fonction de pointeur, appuyez à nouveau sur la touche POINTER, ou appuyez sur n'importe quelle autre touche.

Touche de POINTEUR DE SOURIS

Touche POINTER

Pointeur



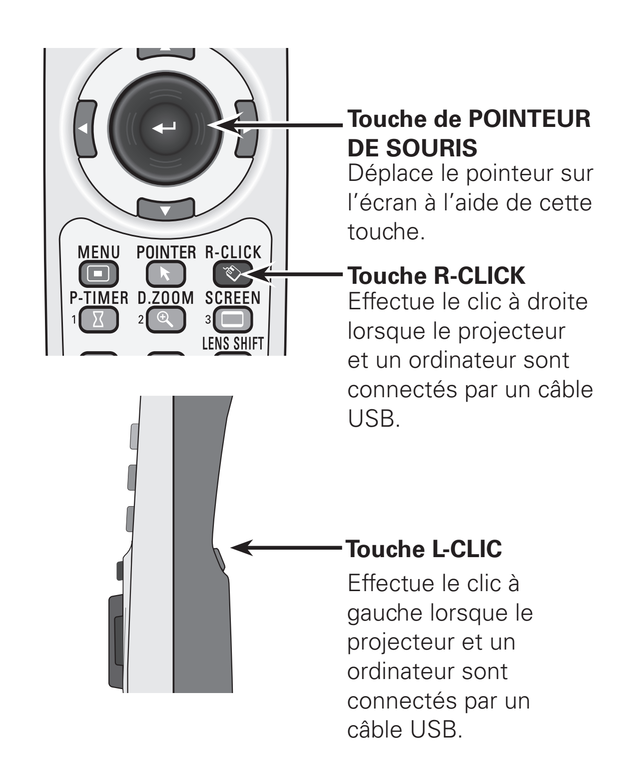
✔***Remarque:***
- *Vous pouvez choisir le modèle de pointeur voulu (flèche/doigt/point) dans le menu Réglage (p. 52).*

Fonctionnement de la souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande comme souris sans fil pour l'ordinateur.

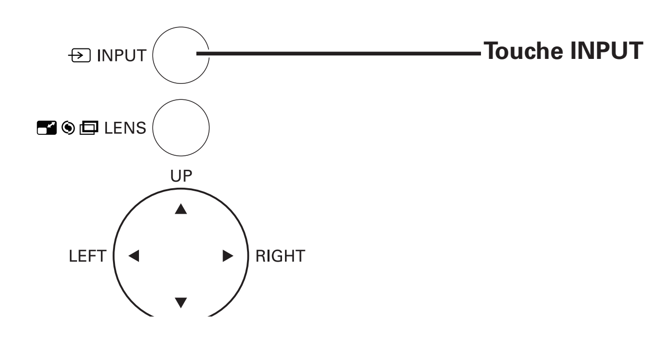
1 Avant d'utiliser la souris sans fil, connectez l'ordinateur et le projecteur à l'aide du câble USB fourni (p.20). Lorsque la fonction de Pointeur est utilisée, il est impossible d'utiliser la souris sans fil.

2 Lorsqu'un câble USB est connecté à l'ordinateur et au projecteur, allumez d'abord le projecteur, puis l'ordinateur. Si vous allumez d'abord l'ordinateur, la fonction de souris sans fil risquera de ne pas fonctionner correctement.

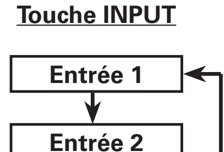


Entrée

Commandes latérales



Utilisation des touches des commandes latérales

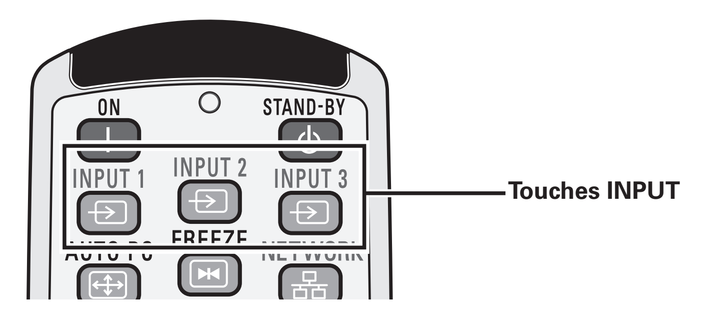


Utilisation des commandes latérales

Appuyez sur la touche INPUT des commandes latérales. A chaque pression sur la touche INPUT, l'entrée change dans l'ordre Entrée 1, Entrée 2 et Entrée 3.

Avant d'utiliser la touche INPUT des commandes latérales, vous devez d'abord sélectionner une source d'entrée correcte sur le menu à l'écran; la source d'entrée utilisée en dernier apparaîtra alors.

Télécommande

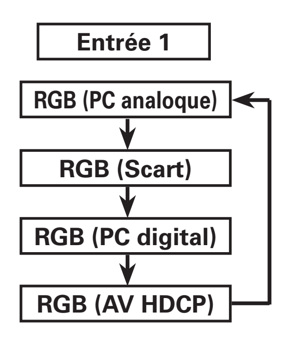


Utilisation de la télécommande

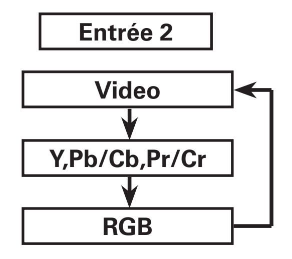
Appuyez sur les touches INPUT 1, INPUT 2 ou INPUT 3 de la télécommande. La source d'entrée apparaît sur l'écran lorsque vous appuyez sur chaque touche. Sélectionnez la source d'entrée connectée.

Utilisation des touches de la télécommande

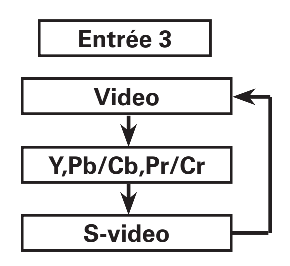
Touche INPUT 1



Touche INPUT 2



Touche INPUT 3



Sélection de la source d'entrée d'ordinateur

Opération par Menu

LORSQUE L'ENTREE 1 (BORNES D'ENTREE D'ORDINATEUR) EST SELECTIONNEE

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu ENTREE.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à flèche rouge sur l'entrée voulue, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu de sélection de source apparaît alors.

3 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour sélectionner la source désirée, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu ENTREE

Entrée | SVGA1

Entrée1

Entrée2

Entrée3

Icône du menu ENTREE

Placez le pointeur (flèche rouge) sur Entrée 1 et appuyez sur le bouton de SELECTION.

Entrée 1

RGB (PC analoque)

RGB (Scart)

RGB (PC digital)

RGB (AV HDCP)

Menu sélectionner la source

Placez le pointeur (flèche rouge) sur la source voulue, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

RGB (PC analoque)

Lorsque votre ordinateur est branché à la borne d'entrée 1 (ANALOG), sélectionnez RGB (PC analogique).

RGB (PC digital)

Lorsque votre ordinateur est branché à la borne d'entrée 1 (DIGITAL), sélectionnez RGB (PC digital).

✔ ***Remarques:***

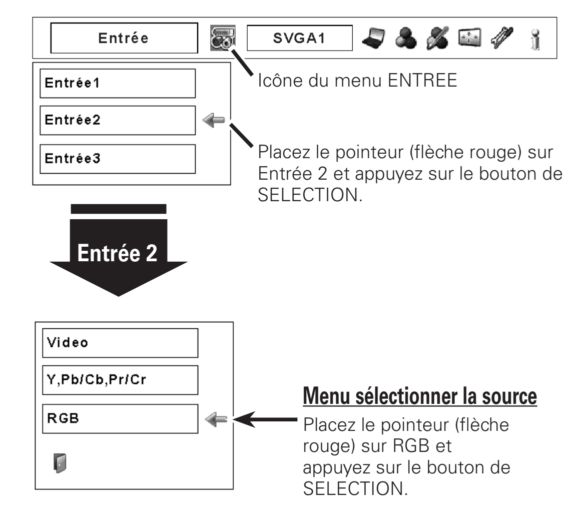
- *La SOURCE D'ENTREE change si vous appuyez sur la touche INPUT 1 de la télécommande.*
- *Le système HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) permet d'empêcher la copie des données des émissions numériques envoyées par l'interface DVI (interface visuelle numérique).*
  Les spécifications de HDCP sont établies et contrôlées par la Protection des données numériques, LLC. Si les spécifications sont changées, il est possible que ce projecteur ne puisse pas faire apparaître les données protégées par HDCP.

LORSQUE L'ENTREE 2 (CONNECTEURS D'ENTREE 5 BNC) EST SELECTIONNEE

Lorsque vous connectez une sortie d'ordinateur [type 5 BNC, (vert, bleu, rouge, synchro horiz. et synchro vert.)] à partir d'un ordinateur aux connecteurs G, B, R, H/V et V.

RGB

Lorsque votre ordinateur est connecté à la borne INPUT 2 (CONNECTEURS D'ENTREE 5 BNC), sélectionnez RGB.



Sélection de la source d'entrée vidéo

Opération par Menu

LORSQUE L'ENTREE 1 (BORNES D'ENTREE D'ORDINATEUR) EST SELECTIONNEE

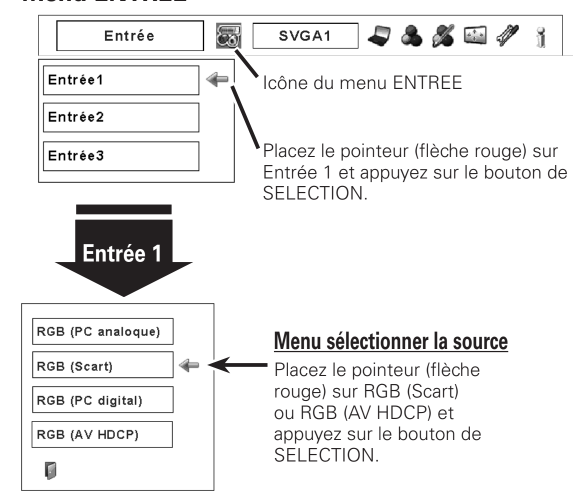
Lors de la connexion à ces équipements, sélectionnez le type de source vidéo dans le menu sélectionner la source.

RGB (Scart)

Lorsque l'équipement vidéo scart est connecté à la borne d'entrée 1 (ANALOG), sélectionnez RGB (Scart).

RGB (AV HDCP)

Si une source de signal compatible avec HDCP est branchée à la borne d'entrée 1 (DIGITAL), sélectionnez RGB (AV HDCP).

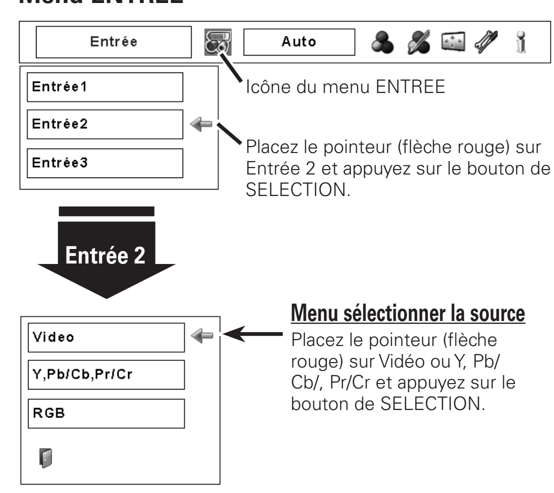


LORSQUE L'ENTREE 2 (CONNECTEURS D'ENTREE 5 BNC) EST SELECTIONNEE

Lors de la connexion à ces équipements, sélectionnez le type de source vidéo dans le menu sélectionner la source.

Video Lorsque le signal d'entrée vidéo est connecté au connecteur VIDEO, sélectionnez Vidéo.

Y, Pb/Cb, Pr/Cr Lorsque le signal d'entrée vidéo est connecté aux connecteurs Y-Pb/Cb-Pr/Cr, sélectionnez Y, Pb/Cb, Pr/Cr.



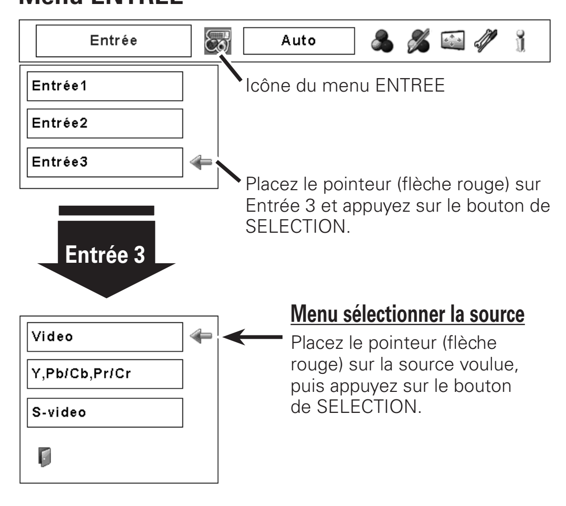
LORSQUE L'ENTREE 3 (BORNE AUDIO/VIDEO) EST SELECTIONNEE

Lors de la connexion à ces équipements, sélectionnez le type de source vidéo dans le menu sélectionner la source.

Video Lorsque le signal d'entrée vidéo est connecté au connecteur VIDEO, sélectionnez Vidéo.

Y, Pb/Cb, Pr/Cr Lorsque le signal d'entrée vidéo est connecté aux connecteurs Y-Pb/Cb-Pr/Cr, sélectionnez Y, Pb/Cb, Pr/Cr.

S-Video Lorsque le signal d'entrée vidéo est connecté au connecteur S-VIDEO, sélectionnez S-Vidéo.



Sélection du système d'ordinateur

Système de multibalayage automatique

Ce projecteur s'adapte automatiquement à la plupart des différents types d'ordinateur de spécifications VGA, SVGA, XGA, SXGA, SXGA+, WXGA ou UXGA. (Reportez-vous à la section "Spécifications des ordinateurs compatibles" aux pages 71 - 72.) Si Ordinateur est sélectionné comme source de signal, ce projecteur détecte automatiquement le format du signal et s'accorde pour projeter une image correcte sans qu'il soit nécessaire d'effectuer d'autres réglages. (Certains ordinateurs ont besoin d'être réglés manuellement.)

Il est possible qu'un des messages suivants apparaisse lorsque:

Auto Lorsque le projecteur ne peut pas reconnaître le signal connecté comme système d'ordinateur disponible dans ce projecteur, la fonction de Réglage PC auto est actionnée pour régler le projecteur et le message "Auto" apparaît sur l'icône du menu SYSTEME D'ORDINATEUR. Lorsque l'image n'est pas produite correctement, il faut effectuer un réglage manuel (p.36, 37).

----- Aucun signal d'entrée ne parvient de l'ordinateur. Vérifiez si le branchement de l'ordinateur au projecteur est bien correcte ("Guide de dépannage" p.64).

Mode 1 Réglage préréglé d'utilisateur dans le menu REGLAGE D'ORDINATEUR. Les données de réglage peuvent être mémorisées en Mode 1 - 10 (p.36, 37).

SVGA 1 L'un des systèmes d'ordinateur disponible dans ce projecteur est choisi. Le projecteur choisit un système adéquat disponible dans le projecteur et l'affiche.

✻ Les modes Mode 1 et SVGA 1 sont donnés à titre d'exemples.

Menu SYSTEME D'ORDINATEUR

Système | Mode1

Icône du menu SYSTEME D'ORDINATEUR
Cette case indique actuellement sélectionnée.

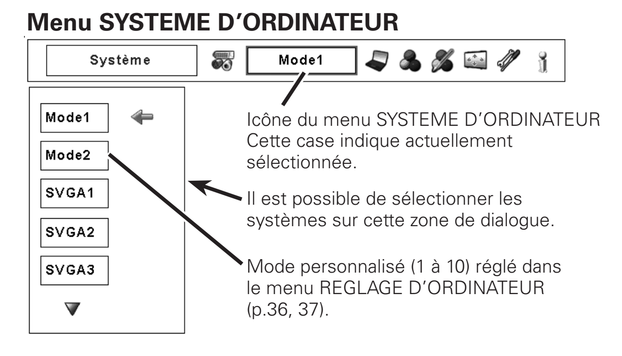
Sélection manuelle du système d'ordinateur

Vous pouvez aussi sélectionner manuellement le SYSTEME D'ORDINATEUR.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu SYSTEME D'ORDINATEUR.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à flèche rouge sur le système voulu, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu SYSTEME D'ORDINATEUR



Icône du menu SYSTEME D'ORDINATEUR
Cette case indique actuellement sélectionnée.

Il est possible de sélectionner les systèmes sur cette zone de dialogue.

Mode personnalisé (1 à 10) réglé dans le menu REGLAGE D'ORDINATEUR (p.36, 37).

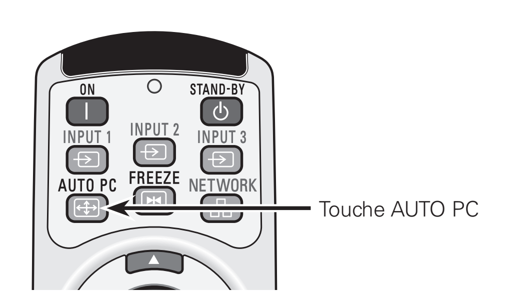
Réglage PC Auto

La fonction Réglage PC auto. permet de régler automatiquement les éléments Synchro fine, Total de points, les positions Horizontal et Vertical pour s’adapter à votre ordinateur.

Opération directe

Vous pouvez actionner directement la fonction Réglage PC auto. en appuyant sur la touche AUTO PC de la télécommande.

Télécommande



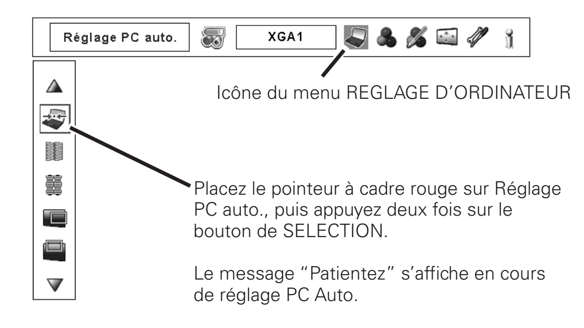
Opération par Menu

 **Réglage PC auto.**

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l’icône de menu REGLAGE D’ORDINATEUR.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur Réglage PC auto, puis appuyez deux fois sur le bouton de SELECTION.

Menu REGLAGE D’ORDINATEUR



Pour mémoriser les paramètres réglés.
Les paramètres réglés depuis Réglage PC auto peuvent êtres mémorisés dans le projecteur. Une fois que les paramètres ont été mémorisés, vous pouvez effectuer le réglage en sélectionnant simplement le mode dans le menu SYSTEME D’ORDINATEUR (p.34). Reportez-vous à la section Réglage manuel de l’ordinateur aux pages 36 - 37.

✔ ***Remarques:***

- *Il n’est pas possible de régler complètement les paramètres Synchro fine, Total de points, Horizontal et Vertical de certains ordinateurs avec la fonction Réglage PC auto. Lorsqu’il est impossible d’obtenir une image correcte avec cette opération, il faut effectuer les réglages manuellement (p.36 - 37).*
- *Il est impossible d’utiliser Réglage PC auto dans l’entrée de signal digital sur la borne DVI lorsque “480p,” “575p,” “480i,” “575i,” “720p,” “1035i,” ou “1080i” est sélectionné dans le menu SYSTEME D’ORDINATEUR.*
- *Selon l’état des signaux et le type et la longueur des câbles, il est possible que les signaux ne puissent pas être visionnés correctement.*

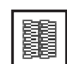
Réglage manuel de l'ordinateur

Certains ordinateurs utilisent des formats de signaux spéciaux sur lesquels le système de multibalayage de ce projecteur peut ne pas s'accorder. Ce projecteur possède une fonction de Réglage manuel d'ordinateur vous permettant de régler précisément plusieurs paramètres pour s'adapter à ces formats de signaux.
Ce projecteur possède 10 zones de mémoire indépendantes permettant de mémoriser ces paramètres réglés manuellement. Vous pouvez ainsi rappeler le réglage pour un ordinateur particulier lorsque vous l'utilisez.

✔**Remarque:** *Ce menu REGLAGE D'ORDINATEUR ne peut pas être utilisé lorsqu'une entrée de signal numérique à la borne DVI est sélectionnée sur le menu SYSTEME D'ORDINATEUR.*

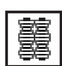
1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu REGLAGE D'ORDINATEUR.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'élément voulu, puis appuyez sur le bouton de SELECTION pour faire apparaître la boîte de dialogue de réglage. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour ajuster la valeur de réglage.



Synchro fine

Élimine le tremblement de l'image affichée. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour ajuster la valeur. (De 0 à 31)



Total de points

Ajuste le nombre de points totaux dans une période horizontale. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour ajuster le nombre adapté à l'image de votre ordinateur.



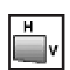
Position horiz.

Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour ajuster la position horizontale de l'image.



Position vert.

Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour ajuster la position verticale de l'image.



Mode actuel

Appuyez sur le bouton de SELECTION pour faire apparaître les informations de l'ordinateur connecté.



Clamp

Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler le niveau de serrage (clamp). Lorsque l'image contient des barres foncées, essayez d'effectuer ce réglage.



Surface affich. horiz.

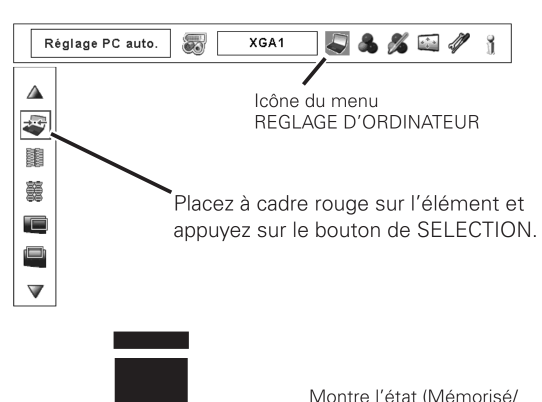
Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler la zone horizontale affichée par ce projecteur.

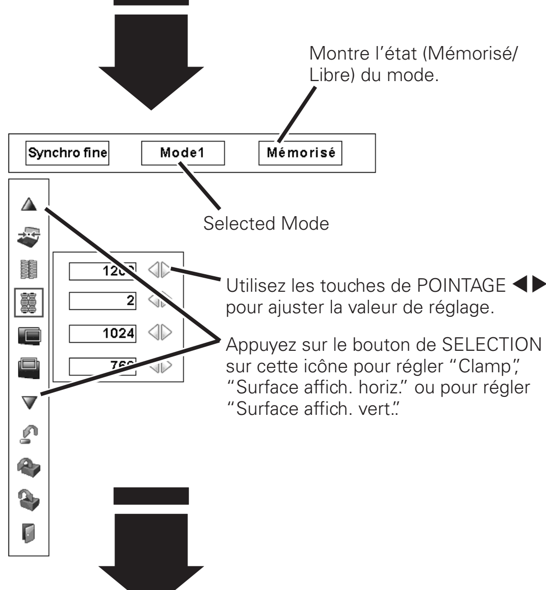


Surface affich. vert.

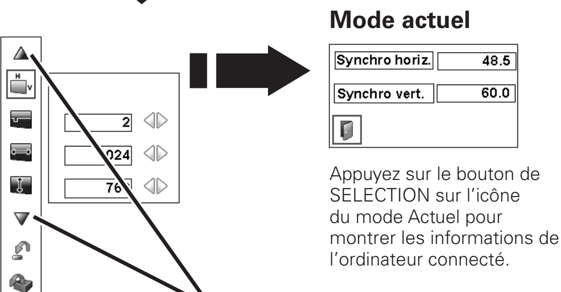
Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler la zone verticale affichée par ce projecteur.

Menu REGLAGE D'ORDINATEUR





Mode actuel





Reset

Pour réinitialiser les données réglées, sélectionnez Reset et appuyez sur la touche de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui]. Tous les réglages seront remis à leur valeur précédente.



Libre

Pour supprimer les données mémorisées, sélectionnez le mode Libre, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Placez le pointeur à cadre rouge sur le Mode que vous voulez effacer, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



Mémoriser

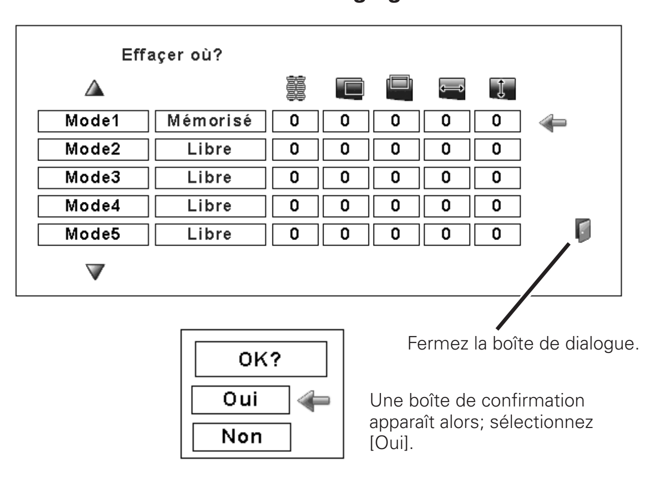
Pour mémoriser les données réglées, sélectionnez Mémoriser, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Placez le pointeur à flèche rouge sur l’un quelconque des modes 1 à 10 sur lequel vous voulez effectuer la mémorisation, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



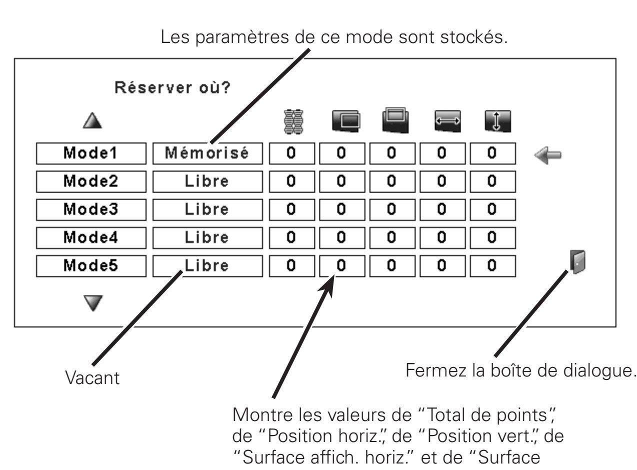
Quitter

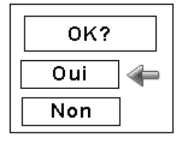
Ferme le menu REGLAGE D’ORDINATEUR.

Pour libérer les données de réglage.



Pour stocker les données de réglage.





Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui].

Sélection du niveau d'image

Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu SELECTION D'IMAGE.

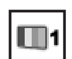
2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur le niveau d'image voulu, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.


Standard

Niveau d'image normal préréglé sur le projecteur.

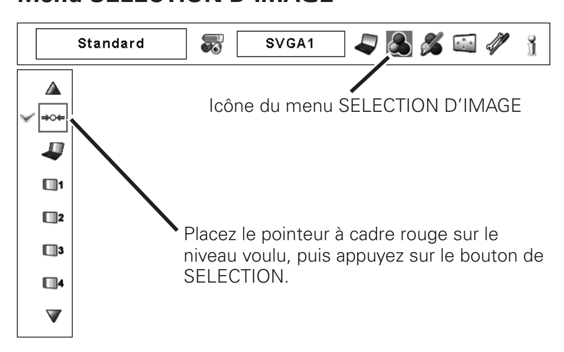

Naturel

Niveau d'image avec demi-teintes améliorées pour les graphiques.


Image 1–10

Réglage de l'image préréglé par l'utilisateur dans le menu Réglage d'image. (p. 47)

Menu SELECTION D'IMAGE



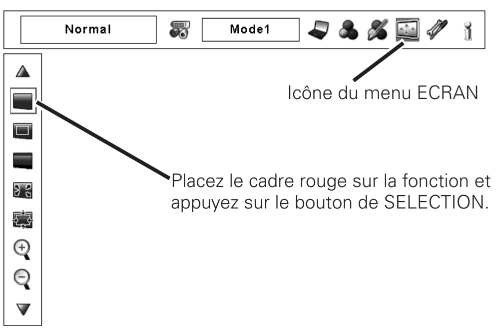
Réglage de la taille de l'écran

Sélectionnez la taille d'écran voulue qui soit conforme à la source de signal d'entrée.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu ECRAN.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur la fonction voulue, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu ECRAN



 **Normal**

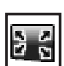
Fournit une image au rapport d'aspect d'ordinateur normal 4:3.

 **Vrai**

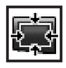
Produit une image de taille d'origine. Lorsque la taille d'image originale est plus grande que la taille de l'écran (1024 x 768), ce projecteur passe automatiquement en mode de panning. Réglez le panoramique de l'image à l'aide des touches de POINTAGE ▲▼◀ ▶. Pendant le réglage, les flèches deviennent rouges. Lorsque la limite de correction est atteinte, les flèches disparaissent.

 **Large**

Fournit une image adaptée à un taux d'aspect vidéo large (16 : 9) en élargissant uniformément l'image. Cette fonction peut être utilisée pour fournir un signal vidéo rétréci à 16 : 9.

 **Plein ecran**

L'image plein écran est obtenue.

 **Personnalisé**

Réglez manuellement la position et l'échelle de l'écran en utilisant cette fonction. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur Personnalisé; "Personnalisé" apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes. Pour faire apparaître la boîte de dialogue Aspect, appuyez à nouveau sur le bouton de SELECTION sur Personnalisé; la boîte de dialogue Aspect apparaît alors.

Échelle Horiz./Vert. . . Réglez l'échelle d'écran Horizontal / Vertical.

H&V . . . . Lorsque vous sélectionnez "On", le taux d'aspect est fixé. "Échelle Vert." devient gris et non sélectionnable. Réglez "Échelle Horiz."; l'échelle d'écran est alors modifiée automatiquement sur la base du taux d'aspect.

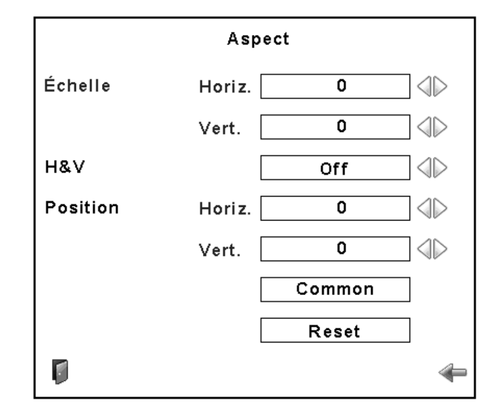
Position H/V. . . . . Réglez la position d'écran Horizontal / Vertical.

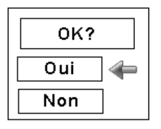
Common . . . . Sauvegardez l'échelle réglée pour toutes les entrées. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Normal" pour faire apparaître la boîte de confirmation.
Pour sauvegarder l'échelle, appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Oui".
Lorsque "Personnalisé" est sélectionné, l'échelle sauvegardée est utilisée.

Reset . . . . Réinitialisez toutes les valeurs réglées. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Reset" pour faire apparaître la boîte de confirmation. Pour réinitialiser, appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Oui".

✔ ***Remarques:***

- *Le projecteur ne peut pas afficher de résolution supérieure à 1600 x 1200. Si la résolution d'écran de votre ordinateur est supérieure à 1600 x 1200, diminuez la résolution avant de connecter le projecteur.*
- *Les données d'image autres que XGA (1024 x 768) sont modifiées pour être adaptées à la taille d'écran en mode initial.*
- *Il est impossible de sélectionner Vrai, Plein écran et Zoom digital +/- lorsqu'aucun signal n'est détecté dans le menu Système d'ordinateur. (p.34)*





Appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Common" ou "Reset" pour faire apparaître la boîte de confirmation.

✔ ***Remarques:***

- *Lorsqu'aucun signal n'est détecté, Normal est réglé automatiquement et l'écran "Aspect" disparaît.*
- *La plage réglable de l'Échelle Horiz./Vert. et de la Position Horiz./Vert. peut être limitée selon le signal d'entrée.*

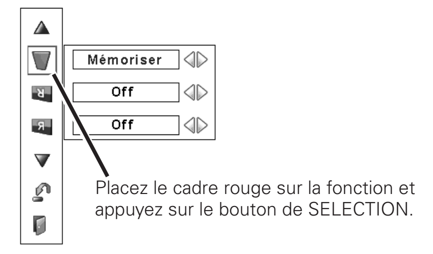
 **Trapèze**

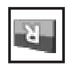
Cette fonction est utilisée pour mémoriser ou réinitialiser la correction du trapèze lorsque le cordon d’alimentation secteur est débranché. Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀▶ pour passer d’une option à une autre.

Mémoriser . . Conserve la correction du trapèze même si le cordon d’alimentation secteur est débranché.
Reset . . . . . . Réinitialise la correction du trapèze lorsque le cordon d’alimentation secteur est débranché.

Pour corriger la déformation du trapèze, appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue de Trapèze apparaît alors. Pour corriger la déformation du trapèze, appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ . (p.29)

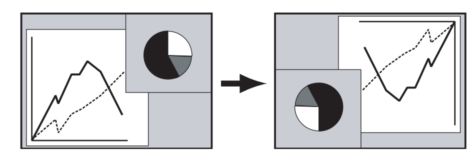
Menu ECRAN

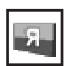


 **Plafond**

Lorsque cette fonction est sur “On”, l’image est inversée haut/bas et gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images à partir d’un projecteur monté au plafond.

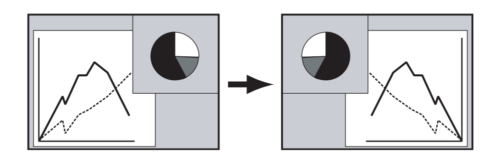
Plafond



 **Arrière**

Lorsque cette fonction est sur “On”, l’image est inversée gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images sur un écran de projection arrière.

Arrière



 **Reset**

Cette fonction remet toutes les valeurs réglées aux valeurs par défaut. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur Reset pour faire apparaître une boîte de confirmation. Pour réinitialiser, appuyez sur le bouton de SELECTION sur “Oui”.

 **Quitter**

Pour quitter le menu de réglage de taille d’écran.

Pour agrandir et réduire les images au zoom

 **Zoom digital +**

Lorsque le zoom numérique + est sélectionné, le menu à l’écran disparaît et le message “D.Zoom +” apparaît. Appuyez sur le bouton de SELECTION pour agrandir la taille de l’image. Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ pour effectuer un panning de l’image. La fonction de panning est utilisable seulement lorsque l’image est plus grande que la taille de l’écran.
Vous pouvez aussi entrer le mode de Zoom digital + en appuyant sur la touche D.ZOOM de la télécommande.

 **Zoom digital –**

Lorsque le Zoom digital – est sélectionné, le menu à l’écran disparaît et le message “D. Zoom –” s’affiche. Appuyez sur le bouton de SELECTION pour compresser la taille de l’image.
Vous pouvez aussi entrer le mode de Zoom digital – en appuyant sur la touche D.ZOOM de la télécommande.

Pour ferme le mode de Zoom digital +/–, appuyez sur n’importe quelle touche autre que les touches D.ZOOM, le bouton de SELECTION et les touches de POINTAGE.

✔ ***Remarques:***

- *Il est possible que la fonction de panning ne fonctionne pas correctement si vous utilisez le mode Mémorisé du menu Réglage d’ordinateur. (p. 37)*
- *Il est possible que le taux de compression minimum soit limité selon le signal d’entrée utilisé, ou lorsque la fonction de Trapèze est utilisée.*
- *Il est impossible de sélectionner le Zoom digital +/– lorsque Plein écran ou Vrai est sélectionné.*

Sélection du système vidéo

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu SYSTEME AUDIO/VIDEO.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à flèche rouge sur le système voulu, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Connecteur Vidéo ou connecteur S-Vidéo

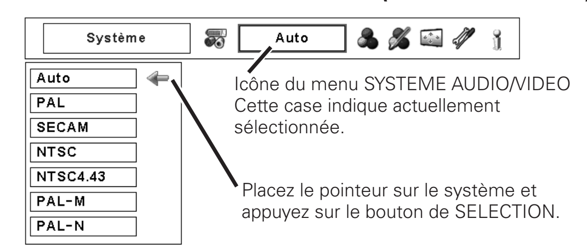
Auto

Le projecteur détecte automatiquement le système vidéo entré, puis se règle automatiquement pour offrir un fonctionnement optimal.
Lorsque le système vidéo est PAL-M ou PAL-N, sélectionnez le système manuellement.

PAL/SECAM/NTSC/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N

Si le projecteur ne peut pas reproduire l'image vidéo correcte, il est nécessaire de sélectionner un format de signal de diffusion spécifique parmi les systèmes PAL, SECAM, NTSC, NTSC 4.43, PAL-M ou PAL-N.

Menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (Vidéo ou S-vidéo)



Connecteurs Y, Pb/Cb, Pr/Cr

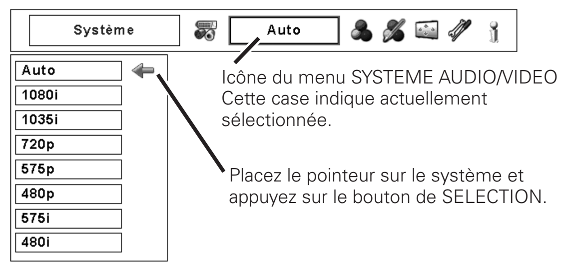
Auto

Le projecteur détecte automatiquement le système vidéo entré, puis se règle automatiquement pour offrir un fonctionnement optimal.
Lorsque le système vidéo est 1035i ou 1080i, sélectionnez le système manuellement.

Format de signal vidéo composant

Si le projecteur ne peut pas reproduire l'image vidéo correcte, il faut sélectionner un format de signal vidéo component spécifique parmi 480i, 575i, 480p, 575p, 720p, 1035i et 1080i.

Menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (Vidéo composant)



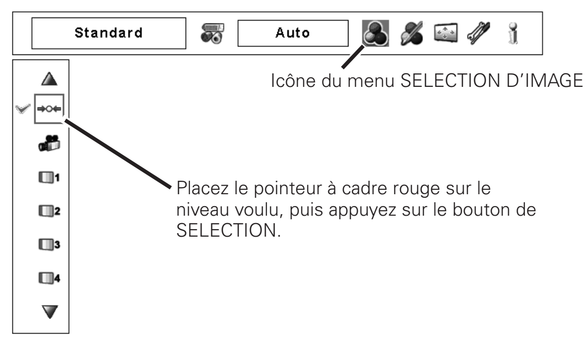
Sélection du niveau d’image

Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l’écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l’icône de menu SELECTION D’IMAGE.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur le niveau d’image voulu, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu SELECTION D’IMAGE

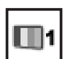


 **Standard**

Niveau d’image normal préréglé sur le projecteur.

 **Cinéma**

Niveau d’image réglé avec les tons fins.

 **Image 1 - 10**

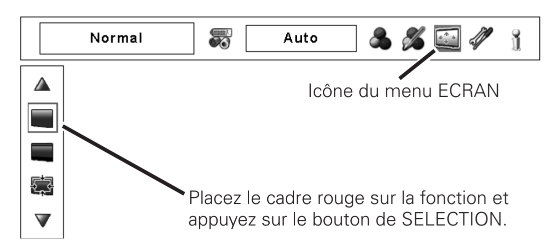
Réglage de l’image préréglé par l’utilisateur dans le menu Réglage d’image. (p. 47)

Réglage de la taille de l'écran

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu ECRAN.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur la fonction voulue, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu ECRAN





Normal

Fournit une image au rapport d'aspect vidéo normal 4:3.



Large

Fournit une image au rapport d'aspect d'écran large 16:9.

✔ ***Remarque:***

- *Il est impossible d'utiliser Large lorsque "720p," "1035i," ou "1080i" est sélectionné dans le menu Système audio/vidéo (p.41).*



Personnalisé

Réglez manuellement la position et l'échelle de l'écran en utilisant cette fonction. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur Personnalisé; "Personnalisé" apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes. Pour faire apparaître la boîte de dialogue Aspect, appuyez à nouveau sur le bouton de SELECTION sur Personnalisé; la boîte de dialogue Aspect apparaît alors.

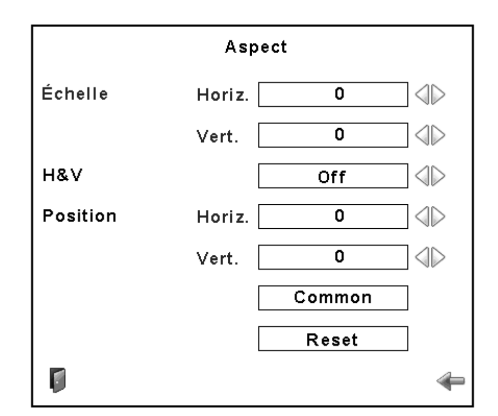
Échelle Horiz./Vert. . . . Réglez l'échelle d'écran Horizontal / Vertical.

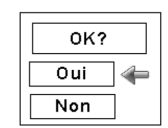
H&V . . . . Lorsque vous sélectionnez "On", le taux d'aspect est fixé. "Échelle Vert." devient gris et non sélectionnable. Réglez "Échelle Horiz."; l'échelle d'écran est alors modifiée automatiquement sur la base du taux d'aspect.

Position H/V . . . . . Réglez la position d'écran Horizontal / Vertical.

Common . . . . Sauvegardez l'échelle réglée pour toutes les entrées. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Normal" pour faire apparaître la boîte de confirmation.
Pour sauvegarder l'échelle, appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Oui".
Lorsque "Personnalisé" est sélectionné, l'échelle sauvegardée est utilisée.

Reset . . . . Réinitialisez toutes les valeurs réglées. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Reset" pour faire apparaître la boîte de confirmation. Pour réinitialiser, appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Oui".





Appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Common" ou "Reset" pour faire apparaître la boîte de confirmation.

✔ ***Remarques:***

- *Lorsqu'aucun signal n'est détecté, Normal est réglé automatiquement et l'écran "Aspect" disparaît.*
- *La plage réglable de l'Échelle Horiz./Vert. et de la Position Horiz./Vert. peut être limitée selon le signal d'entrée.*

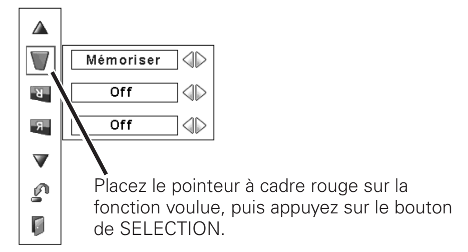
 **Trapèze**

Cette fonction est utilisée pour mémoriser ou réinitialiser la correction du trapèze lorsque le cordon d'alimentation secteur est débranché. Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀▶ pour passer d'une option à une autre.

Mémoriser . . Conserve la correction du trapèze même si le cordon d'alimentation secteur est débranché.
Reset . . . . . . Réinitialise la correction du trapèze lorsque le cordon d'alimentation secteur est débranché.

Pour corriger la déformation du trapèze, appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue de Trapèze apparaît alors. Pour corriger la déformation du trapèze, appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ . (p.29)

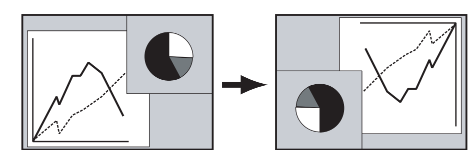
Menu ECRAN



 **Plafond**

Lorsque cette fonction est sur "On", l'image est inversée haut/bas et gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images à partir d'un projecteur monté au plafond.

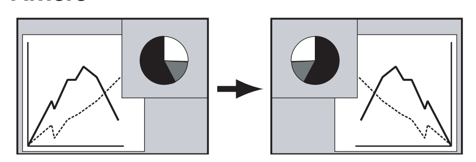
Plafond



 **Arrière**

Lorsque cette fonction est sur "On", l'image est inversée gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images sur un écran de projection arrière.

Arrière



 **Reset**

Cette fonction remet toutes les valeurs réglées aux valeurs par défaut. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur Reset pour faire apparaître une boîte de confirmation. Pour réinitialiser, appuyez sur le bouton de SELECTION sur "Oui".

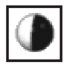
 **Quitter**

Pour quitter le menu de réglage de taille d'écran.

Réglage de l'image

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu REGLAGE D'IMAGE.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'élément voulu, puis appuyez sur le bouton de SELECTION pour faire apparaître la boîte de dialogue de réglage. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour ajuster la valeur de réglage.

 **Contraste**

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀ pour diminuer le contraste; appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour augmenter le contraste. (De 0 à 63)

 **Luminosité**

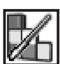
Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀ pour diminuer la luminosité; appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour augmenter la luminosité. (De 0 à 63)

 **Couleur ✻**

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀ pour diminuer l'intensité de la couleur; appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour augmenter l'intensité de la couleur. (De 0 à 63)

 **Teinte ✻**

Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler la valeur de la teinte pour obtenir une balance des couleurs adéquate. (De 0 à 63)

 **Réglages des paramètres couleur**

La fonction Gestion des couleurs peut être utilisée pour ajuster le niveau, la phase et le gamma des couleurs d'affichage sélectionnées sur l'écran (à l'exception du noir, du blanc et du gris), et pour remplacer ces couleurs par d'autres couleurs si nécessaire. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 8 données de réglages des paramètres couleur.

1 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur Réglages des paramètres couleurs, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. L'image projetée s'immobilise, et le POINTEUR DES REGLAGES DES PARAMETRES COULEUR apparaît.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ pour placer le pointeur sur l'endroit où vous voulez régler la couleur, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La fenêtre COLOR SELECTION apparaît, et la couleur située au centre du pointeur est sélectionnée; vous pouvez alors régler la couleur.

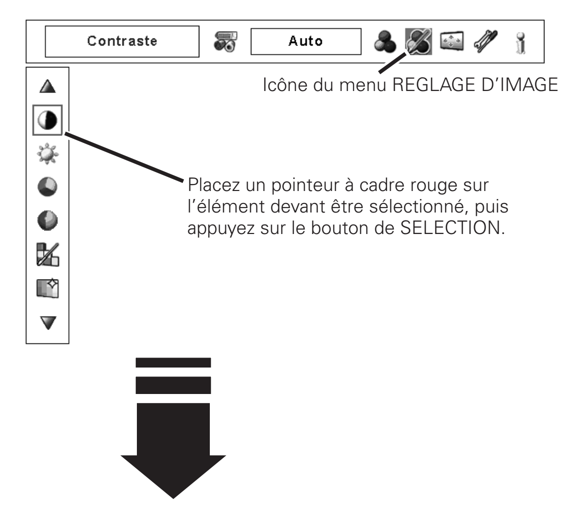
3 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ pour régler le LEVEL et la PHASE de la couleur, puis appuyez sur le bouton de SELECTION pour confirmer le réglage. Utilisez ensuite les touches de POINTAGE ▲▼ pour régler le GAMMA de la couleur, puis appuyez sur le bouton de SELECTION pour accepter le réglage. Après avoir accompli le réglage, appuyez sur le bouton de SELECTION pour passer à la COLOR MANAGEMENT LIST.

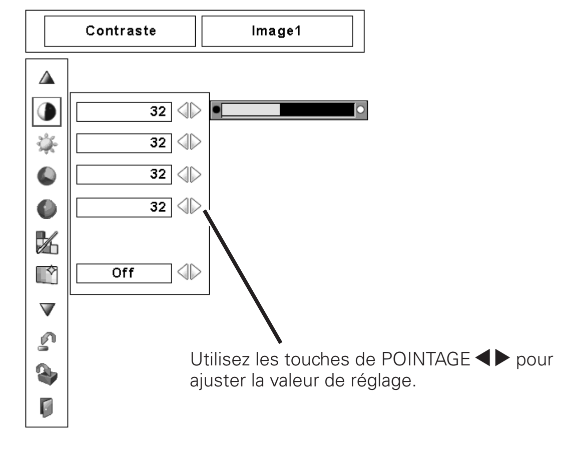
MODE DE SELECTION DES COULEURS



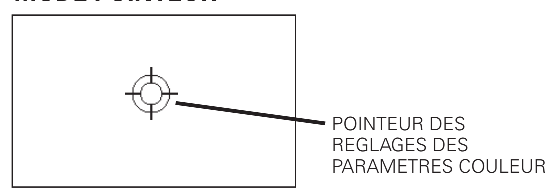
Faites apparaître la COLOR MANAGEMENT LIST.

Menu REGLAGE D'IMAGE





MODE POINTEUR



✔ ***Remarques:***
- *✻ Affiché seulement en entrée Vidéo.*
- *Il est impossible de régler la Teinte lorsque le système vidéo est PAL, SECAM, PAL-M ou PAL-N (p.41).*

MODE DE SELECTION DES COULEURS (suite)

COLOR M.

Pour revenir au POINTEUR DES REGLAGES DES PARAMETRES COULEUR. (Si vous appuyez sur la touche MENU des commandes latérales ou de la télécommande, le POINTEUR DES REGLAGES DES PARAMETRES COULEUR réapparaît; vous devrez alors effectuer une nouvelle sélection et un nouveau réglage de la couleur.)

MENU

Pour revenir au menu Réglage d'image. Tous les réglages changés ne seront pas mémorisés. Pour mémoriser les réglages changés, veillez à sélectionner "LIST", puis allez à la COLOR MANAGEMENT LIST.

4 Dans la COLOR MANAGEMENT LIST, les données de couleur réglées sont cochées. Vous pouvez choisir s'il faut oui ou non appliquer les données de couleur réglées de la liste à une image projetée (voir ci-dessous).

MODE LISTE



Supprimez la coche si vous ne voulez pas appliquer les données de couleur réglées; sélectionnez la coche puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La coche est alors supprimée.

PALETTE DE COULEURS

Le mode retourne au mode COLOR SELECTION pour vous permettre d'ajuster de nouveau le réglage de la couleur dans cette ligne. Cette option n'est pas disponible si la marque de pointage a été libérée par l'opération immédiatement au-dessus.

DEL

Sélectionnez la case DEL si vous voulez supprimer les données réglées. Appuyez sur le bouton de SELECTION; la boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui].

ALL DEL

Supprime toutes les données de la liste. Appuyez sur le bouton de SELECTION; la boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui].

MENU

Même fonction que ci-dessus.

COLOR M.

Même fonction que ci-dessus.



Réglage automatique de l'image

Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour sélectionner la position de contrôle de l'image Auto (Off, L1 ou L2).

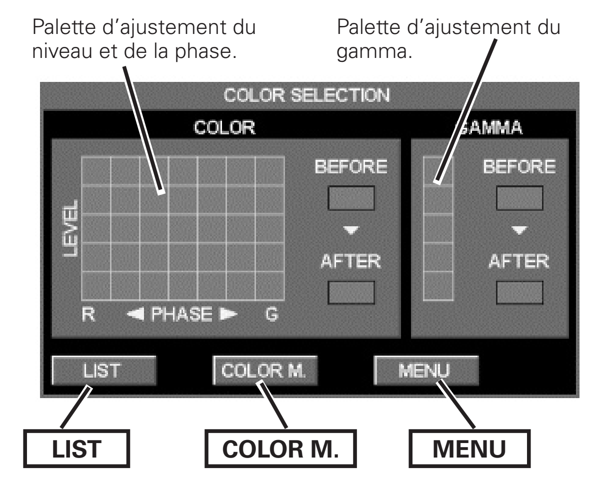
Off . . . . .Le contrôle automatique des images est sur la position OFF.
L1 . . . . . .Le contrôle automatique des images est sur la position du niveau 1 (LEVEL 1).
L2 . . . . . .Le contrôle automatique des images est sur la position du niveau 2 (LEVEL 2).



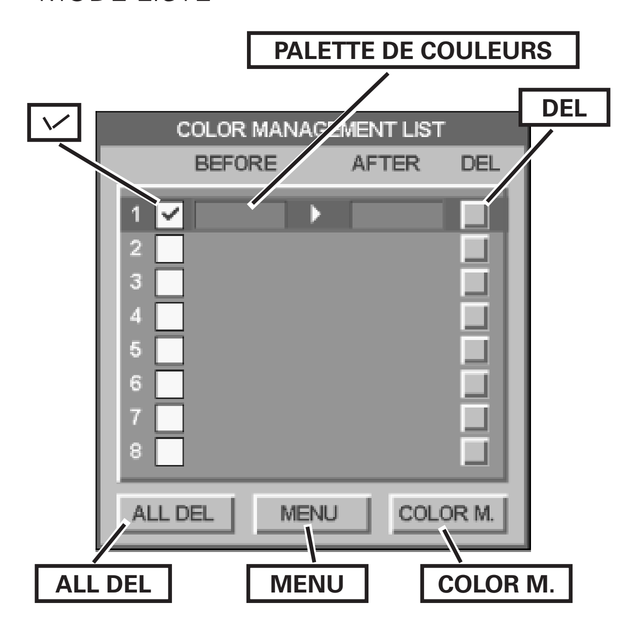
Température de couleur

Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour sélectionner le niveau de température de couleur voulu (Haut, Médium, Bas ou Trés Bas).

MODE DE SELECTION DES COULEURS



MODE LISTE



Balance des blancs (Rouge/Vert/Bleu)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀ pour éclaircir le ton rouge/vert/bleu; appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour foncer le ton rouge/vert/bleu. (De 0 à 63)

Couleurs sombres (Rouge/Vert/Bleu)

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀ pour éclaircir le ton rouge/vert/bleu du niveau de noir de l'image; appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour foncer le ton rouge/vert/bleu du niveau de noir de l'image. (De 0 à 63)



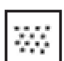
Netteté

Appuyez sur la touche de POINTAGE ◀ pour diminuer la netteté de l'image; appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour augmenter la netteté de l'image. (De 0 à 31)



Gamma

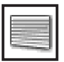
Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler la valeur de gamma pour obtenir un contraste mieux équilibré. (De 0 à 15)



Réducteur de bruit ✻

Il est possible de réduire les interférences de bruit sur l'écran. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◀▶ pour changer le mode de réducteur de bruit.

Off . . . . Le mode de réducteur de bruit est désactivé (Off).
On . . . . Le mode de réducteur de bruit est activé (On).



Progressif ✻

Le signal vidéo entrelacé peut être affiché en mode progressif. Appuyez sur les touches de POINTAGE ◀▶ pour changer le mode de balayage progressif.

Off . . . . .Le mode de balayage progressif est désactivé (Off).
On . . . . .Le mode de balayage progressif est activé (On).
Film . . . .Pour visionner un film. Cette fonction permet de reproduire très fidèlement les images du film d'origine.



Reset

Pour réinitialiser les données réglées, sélectionnez Reset et appuyez sur la touche de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui]. Tous les réglages seront remis à leur valeur précédente.



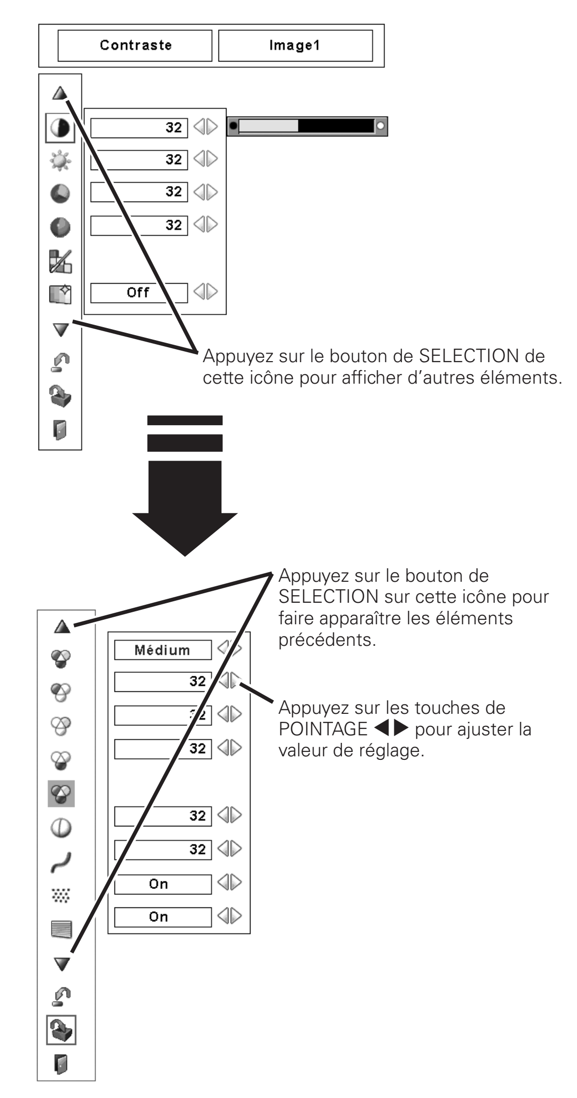
Mémoriser

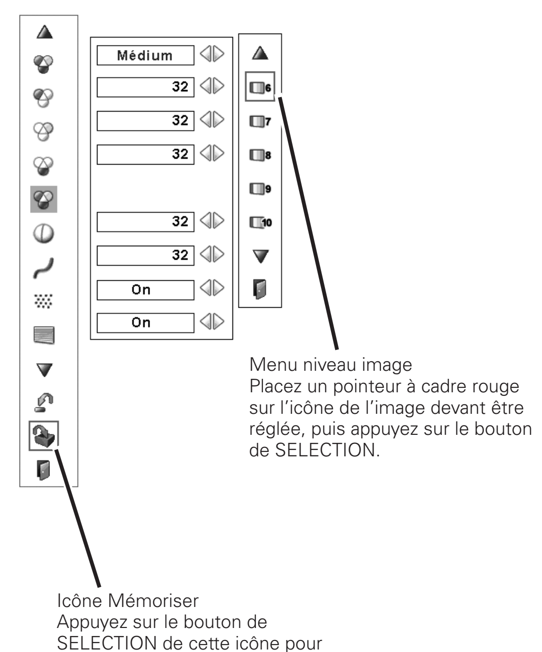
Pour mémoriser les données réglées, placez le pointeur à cadre rouge sur l'icône Mémoriser, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu Niveau d'image apparaît alors. Placez le pointeur à flèche rouge sur l'une quelconque des Image 1 à 10 que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une boîte de confirmation apparaît alors; sélectionnez [Oui].



Quitter

Ferme le menu REGLAGE D'IMAGE.





✔ ***Remarques:***

- *✻ Affiché seulement en entrée Vidéo.*
- *Après avoir réglé l'un quelconque des éléments de la balance des blancs Rouge, Vert ou Bleu, le niveau de température de couleur passera à "Règl."*
- *Il est impossible de sélectionner le mode Film dans la fonction Progressif lorsque le format du signal vidéo est 1080i ou 1035i.*
- *Il est impossible de sélectionner Progressif lorsque "480p," "575p," ou "720p" est sélectionné (p.41).*

Réglage

Ce projecteur possède un menu Réglage qui vous permet de configurer plusieurs autres fonctions.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu REGLAGE.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'élément voulu, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue de Réglage apparaît alors.



Langue

La langue utilisée dans le menu a l'écran peut être sélectionnée entre l'anglais, l'allemand, le français, l'italien, l'espagnol, le portugais, le néerlandais, le suédois, le russe, le chinois, le coréen ou le japonais.



Menu

Cette fonction vous permet de régler la position de l'affichage à l'écran et la barre de réglage de valeur dans le menu Réglage d'image.



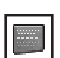
Position

Cette fonction permet de régler la position de l'affichage du menu à l'écran. Appuyez sur le bouton de SELECTION; l'écran de réglage apparaît alors (des flèches apparaissent). Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ pour régler la position. Une fois le réglage effectué, appuyez sur le bouton de SELECTION pour revenir à l'écran Menu.



Menu simple

Lorsque cette fonction est réglée sur "On", la barre de réglage de valeur dans le menu Réglage d'image apparaît sur l'écran.



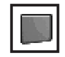
Affichage

Cette fonction permet d'établir si oui ou non les affichages à l'écran apparaissent.

On . . . . Fait apparaître tous les affichages à l'écran. Utilisez cette fonction lorsque vous voulez projeter des images après que la lampe soit devenue suffisamment lumineuse. Ce mode est le mode réglé par défaut.

Arrêt cpte.à reb. . . . . Fait apparaître l'image d'entrée au lieu du compte à rebours lorsque vous allumez le projecteur. Utilisez cette fonction lorsque vous voulez projeter l'image le plus tôt possible, même si la luminosité de la lampe n'est pas encore suffisante.

Off . . . . Ne fait apparaître aucun affichage à l'écran, sauf:
- Menu à l'écran
- "Éteindre ?" (p.24)
- Écran d'utilisation des Réglages des paramètres couleur (p.45 - 46)
- "Pas de signal" pour l'élément de Extingction automatique (p.52)
- Minuterie (P-TIMER) (p.29)
- "Patientez"
- Flèches pour la fonction Vrai dans le menu Ecran (p.39)

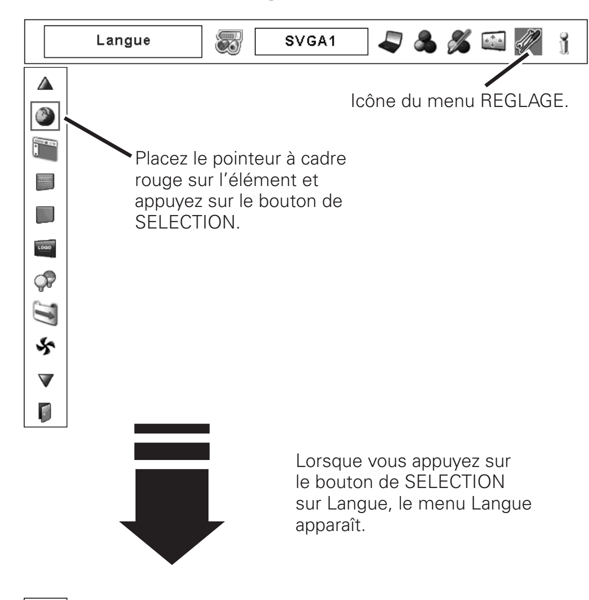


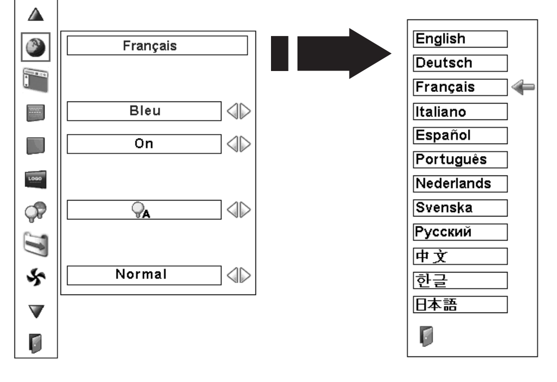
Fond

L'écran de fond sélectionné apparaît quand aucun signal d'entrée n'est détecté.

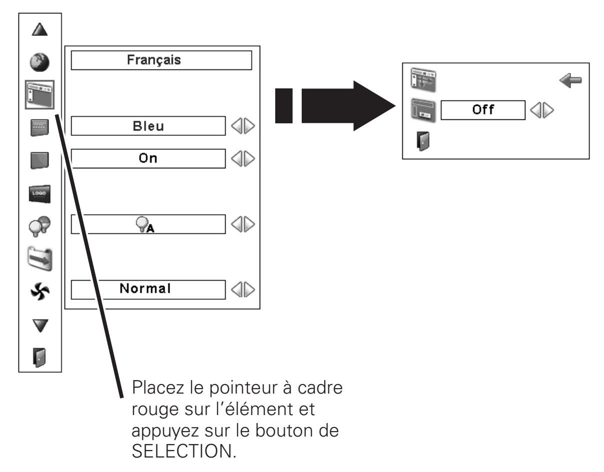
Bleu . . . . . .fond bleu
Utilisateur . .l'image que vous avez capturée
Noir. . . . . . .fond noir

Menu REGLAGE (Langue)





Menu



✔ ***Remarque:***
- *Il est impossible de sélectionner l'utilisateur lorsque l'image n'a pas été capturée.*



Logo

Cette fonction vous permet de personnaliser le logo d'écran avec les fonctions Sélection logo, Capture, et Mémoriser logo PIN code.

✔***Remarque:***

- *Lorsque "On" est sélectionné dans la fonction de Verrouillage de code PIN Logo, il est impossible de sélectionner les fonctions de Sélection logo et de Capture.*

Selection logo

Cette fonction établit les éléments qui seront affichés au démarrage.

Utilisateur . . . . l'image que vous avez capturée.
Logo usine . . . le logo par défaut.
Off . . . . compte à rebours seulement.



Logo capture écran

Cette fonction est utilisée pour capturer l'image projetée; utilisez-la pour faire apparaître un affichage de démarrage ou lors d'un intervalle des présentations.

Sélectionnez Logo capture écran et appuyez sur la touche de SELECT. La boîte de confirmation apparaît; sélectionnez [Oui] pour capturer l'image projetée.

Après avoir capturé l'image projetée, allez à la fonction de sélection de Logo, et réglez-la sur "Utilisateur". Ainsi, l'image capturée apparaîtra lorsque vous allumerez le projecteur la fois suivante.

Pour annuler la fonction Capture, sélectionnez [Non].

✔***Remarques:***

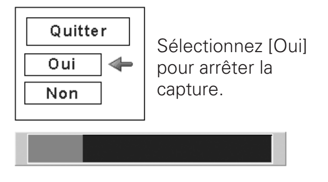
- *Avant de capturer une image, sélectionnez Standard dans le menu SELECTION D'IMAGE pour capturer une image correcte (p.38, 42).*
- *Un signal provenant d'un ordinateur peut être capturé jusqu'à XGA (1024 x 768).*
- *Il est possible que certains signaux ne soient pas capturés correctement.*
- *Lorsque vous capturez une image qui a été réglée par la fonction Trapèze, les données de réglage sont remises à zéro automatiquement et le projecteur capture une image sans correction du trapèze.*
- *Lorsque vous commencez à capturer une nouvelle image, l'image stockée auparavant est effacée, même si vous annulez la capture.*
- *Une fois que vous avez quitté le menu Logo après avoir mis le verrouillage du logo sur "On", vous devrez entrer le code PIN à chaque fois que vous essaierez de changer le réglage du Logo.*
- *Il est impossible de sélectionner l'utilisateur lorsque l'image n'a pas été capturée.*

Logo

Français
Bleu
On
Normal
Logo usine
Off
OK?
Oui
Non

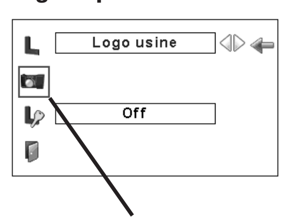
Placez le pointeur à cadre rouge sur l'élément et appuyez sur le bouton de SELECTION.

Sélectionnez [Oui] pour capturer l'image projetée.



Sélectionnez [Oui] pour arrêter la capture.

Logo capture écran



Placez le pointeur à cadre rouge sur l'élément et appuyez sur le bouton de SELECTION.



Mémoriser logo PIN code

Cette fonction permet d'interdire à toute personne non autorisée de changer le logo d'écran.

Off . . . . .Le logo d'écran peut être changé librement dans le menu Logo.
On . . . . .Il est impossible de changer le logo d'écran sans utiliser le code PIN Logo.

Si vous voulez changer le réglage du verrouillage par code PIN logo, appuyez sur le bouton de SELECTION; la boîte de dialogue de code PIN logo apparaît alors. Entrez un code PIN logo en procédant comme suit. Le code PIN logo a été réglé par défaut en usine à "4321".

Entrer un code PIN logo

Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ des commandes latérales ou les touches numériques de la télécommande pour entrer un chiffre.

Lorsque vous utilisez les commandes latérales
Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ des commandes latérales pour sélectionner un chiffre. Appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour fixer le chiffre, et placez le pointeur à cadre rouge sur la case suivante. Le chiffre est alors changé en "✳". Répétez cette étape pour accomplir l'entrée d'un numéro à quatre chiffres. Après avoir entré le numéro à quatre chiffres, placez le pointeur sur "Installer". Appuyez sur le bouton de SELECTION afin de pouvoir changer le réglage de verrouillage du code PIN logo.

Lorsque vous utilisez la télécommande
Appuyez sur les touches numériques de la télécommande pour entrer un chiffre (p.14). Lorsque vous avez fini d'entrer le numéro à quatre chiffres, le pointeur vient se placer sur "Installer". Appuyez sur le bouton de SELECTION afin de pouvoir changer le réglage de verrouillage du code PIN logo.

Si vous avez fixé un chiffre incorrect, utilisez la touche de POINTAGE ◀ pour placer le pointeur sur le chiffre que vous voulez corriger, puis entrez le chiffre correct.

Si vous avez entré un code PIN incorrect, "Logo PIN code" et le numéro (✳✳✳✳) deviennent rouges pendant un instant. Refaites les opérations depuis le début pour entrer le code PIN correct.

Pour changer le réglage du verrouillage de code PIN logo

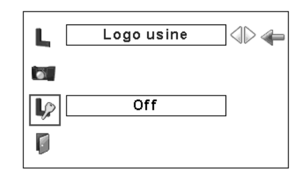
Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour basculer entre On et Off, puis appuyez sur la touche de POINTAGE ▼ pour placer le pointeur sur "Quitter". Appuyez sur le bouton de SELECTION pour fermer la boîte de dialogue.

Pour changer le code PIN logo

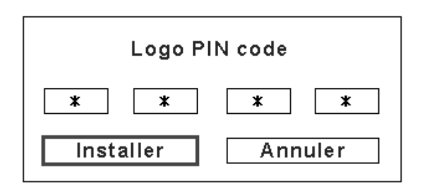
Vous pouvez changer le code PIN logo au numéro à quatre chiffres que vous voulez. Sélectionnez "Changement logo PIN code" à l'aide de la touche de POINTAGE ▼, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue d'entrée du nouveau code PIN logo apparaît. Établissez un nouveau code PIN logo.

Veillez à bien noter le nouveau code PIN logo et à le conserver à portée de main. Si vous perdez le numéro, vous ne pourrez plus changer le réglage du code PIN logo. Pour plus de détails concernant le réglage du code PIN, reportez-vous à la section "Verrouillage code PIN" aux pages 53, 54.

Mémoriser logo PIN code



Entrer un code PIN logo





Une fois qu'un code PIN logo a été entré, la boîte de dialogue suivante apparaît.

Pour changer le réglage du verrouillage de code PIN logo



Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour faire passer de On à Off et vice versa.

Pour changer le code PIN logo

Nouveau logo PIN code
1
Installer Annuler

ATTENTION:
LORSQUE VOUS AVEZ CHANGE LE CODE PIN LOGO, ECRIVEZ LE NOUVEAU CODE PIN DANS LA COLONNE DES NOTES RELATIVES AU N° DE CODE PIN LOGO A LA PAGE 76, ET CONSERVEZ-LE PRECIEUSEMENT. SI VOUS PERDEZ OU OUBLIEZ LE CODE PIN LOGO, LE REGLAGE DE CELUI-CI NE POURRA PLUS ETRE MODIFIE.



Contrôle de la lampe

Cette fonction permet de changer la luminosité de l'écran.

Auto . . . . Luminosité contrôlée en fonction du signal d'entrée.

Normal . . . . . . Luminosité normale.

Mode eco 1 . . Luminosité diminuée, et Commande du ventilateur mis sur Normal. Lorsque la luminosité est réduite, la consommation de courant de la lampe diminue et la durée de vie de la lampe est allongée.

Mode eco 2 . . Luminosité diminuée, et Commande du ventilateur mis sur Max. Lorsque la luminosité est réduite, la consommation de courant de la lampe diminue et la durée de vie de la lampe est allongée.



Contrôle du filtre

Cette fonction permet de remplacer le filtre. Appuyez sur le bouton de SELECTION sur Contrôle du filtre pour faire apparaître une boîte de confirmation. Pour remplacer le filtre, appuyez sur le bouton de SELECTION sur "OUI"; le filtre électrique se met alors à changer.

Vous pouvez aussi remplacer le filtre en utilisant la télécommande (p. 29).

✔ ***Remarque:***
- *L'icône de remplacement du filtre et le message "Patientez" apparaissent sur l'écran pendant que le filtre change.*





Commande du ventilateur

Choisissez la vitesse de fonctionnement des ventilateurs de refroidissement parmi les options suivantes.

Normal. . . . Vitesse normale
Max . . . . . . Plus rapide que la vitesse normale.



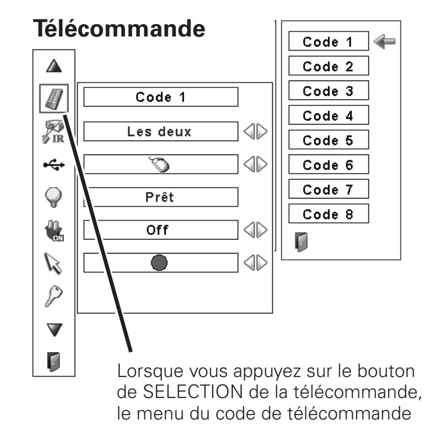
Télécommande

Ce projecteur possède huit codes de télécommande différents (Code 1 - Code 8): le code par défaut réglé en usine (Code 1) et les sept autres codes (Code 2 à Code 8).
Il faut régler le même code sur le projecteur et sur la télécommande.

Par exemple, si vous utilisez le projecteur sous le "Code 7", vous devez aussi mettre la télécommande sous le "Code 7".

Pour changer le code du projecteur:
Sélectionnez un code de télécommande dans ce menu REGLAGE.

Pour changer le code de la télécommande:
Maintenez enfoncées la touche MENU et une touche numérique (1 - 8) de la télécommande pendant plus de cinq secondes pour passer d'un code à un autre (p.16).



Lorsque vous appuyez sur le bouton de SELECTION de la télécommande, le menu du code de télécommande apparaît.

Capteur de télécommande

Sélectionnez un emplacement du récepteur de télécommande infrarouge de la télécommande. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Plage de fonctionnement de la télécommande" à la page 15.

Les deux . . . Pour activer le récepteur avant et le récepteur arrière simultanément.
Avant . . . . . . Pour activer le récepteur avant seulement.
Arrière . . . . . Pour activer le récepteur arrière seulement.

 **USB**

Ce projecteur est équipé d'un port USB pour que l'utilisation interactive soit possible entre le projecteur et l'ordinateur. Pour régler le mode, procédez comme suit.

Mode de souris sans fil
Sélectionnez "" lorsque vous commandez l'ordinateur avec la télécommande de ce projecteur.

Mode de projecteur
"" Non utilisé.

 **Extinction automatique**

Pour diminuer la consommation de courant et conserver la durée de vie de la lampe, la fonction d'extinction automatique éteint la lampe de projection lorsque le signal d'entrée est interrompu et qu'aucune touche n'est enfoncée pendant un certain temps.

Lorsque le signal d'entrée est interrompu et qu'aucune touche n'est actionnée pendant 30 secondes ou plus, l'affichage du programmateur avec le message "Pas de signal" apparaît. Le compte à rebours s'enclenche jusqu'à ce que la lampe s'éteigne. La durée du compte à rebours peut être réglée entre 1 et 30 minutes. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler la minuterie du compte à rebours.

Sélectionnez l'une des options suivantes:

Prêt. . . . . Lorsque la lampe s'est complètement refroidie, le témoin POWER se met à clignoter. Dans cet état, la lampe de projection s'allume si le signal d'entrée est reconnecté, ou si vous appuyez sur une touche quelconque des commandes latérales ou de la télécommande.

Extinction . . . Lorsque la lampe s'est complètement refroidie, le projecteur s'éteint.

Off . . . . La fonction d'Extinction automatique est désactivée.

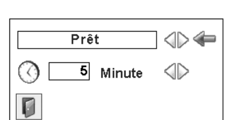
✔***Remarque:***
- *Le réglage par défaut est "Prêt: 5 Minute".*

Extinction automatique

Pas de signal
04:50

Durée restant jusqu'à l'extinction de la lampe





Appuyez sur le bouton de SELECTION sur Extinction automatique; cette boîte de dialogue apparaît alors. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour choisir l'une des trois options. Appuyez sur la touche de POINTAGE ▼ pour sélectionner la minuterie, puis utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler la minuterie.

 **Démarrage rapide**

Lorsque cette fonction est sur "On", le projecteur est allumé automatiquement en connectant simplement le cordon d'alimentation secteur à une prise murale.

✔***Remarque:***
- *Veillez à éteindre le projecteur correctement (Reportez-vous à la section "Mise hors tension du projecteur" à la page 24). Si vous éteignez le projecteur en procédant de façon erronée, la fonction Démarrage Rapide ne fonctionnera pas correctement.*

 **Pointeur**

Vous pouvez appeler l'attention sur une partie de l'image projetée en utilisant cette fonction. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour sélectionner un modèle de pointeur (flèche, doigt ou point) (p. 30).

✔***Remarque:***
- *Lorsque la fonction de pointeur fonctionne, il est impossible d'utiliser les touches de POINTAGE ▲▼◀▶ et le bouton de SELECTION.*

 **Sécurité**

 **Verrouillage**

Cette fonction permet de verrouiller les touches des commandes latérales et de la télécommande pour empêcher toute utilisation par des personnes non autorisées.

 . . . . . .Non verrouillé.

 . . . . . .Verrouillage des touches des commandes latérales. Pour déverrouiller, utilisez la télécommande.

. . . . . .Verrouillage des touches de la télécommande. Pour déverrouiller, utilisez les commandes latérales.

Si les commandes latérales sont verrouillées accidentellement et que vous n'avez pas la télécommande avec vous et ne pouvez pas faire fonctionner le projecteur, contactez le centre de service.

 **Verrouillage code PIN**

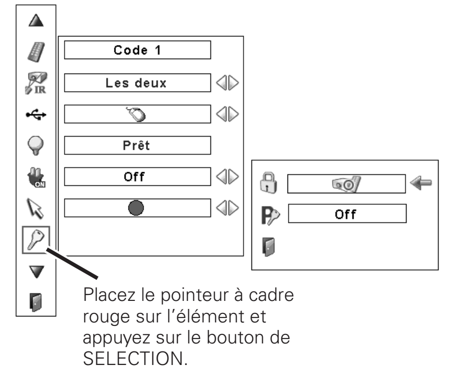
Cette fonction interdit l'utilisation du projecteur par des personnes autres que les utilisateurs spécifiés, et offre les réglages suivants comme options.

Off . . . . .Non verrouillé.
On1 . . . .Il faut entrer le code PIN à chaque fois que vous allumez le projecteur.
On2 . . . .Il faut entrer le code PIN pour utiliser le projecteur une fois que le cordon d'alimentation du projecteur a été débranché; tant que le cordon d'alimentation secteur est branché, vous pouvez utiliser le projecteur sans entrer le code PIN.

Pour changer le réglage de verrouillage par code PIN ou le code PIN (numéro à quatre chiffres), vous devez entrer le code PIN. "1234" a été réglé comme code PIN initial à l'usine.

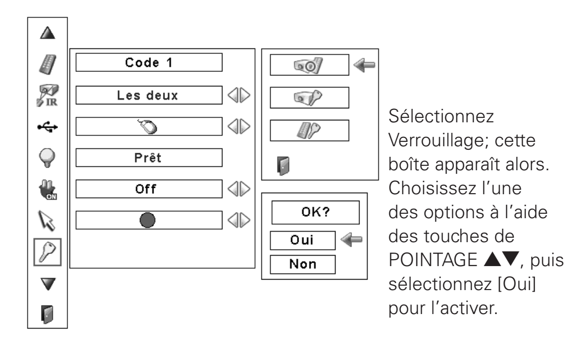
Si vous voulez changer le réglage du verrouillage du code PIN, appuyez sur le bouton de SELECTION; la boîte de dialogue du code PIN apparaît alors. Entrez un code PIN en procédant comme indiqué à la page suivante.

Sécurité



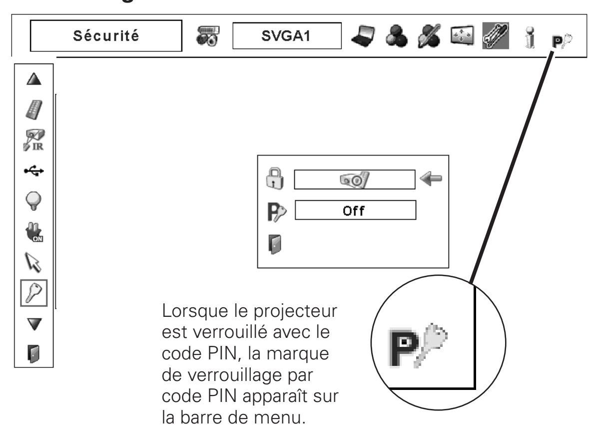
Placez le pointeur à cadre rouge sur l'élément et appuyez sur le bouton de SELECTION.

Verrouillage



Sélectionnez Verrouillage; cette boîte apparaît alors. Choisissez l'une des options à l'aide des touches de POINTAGE ▲▼, puis sélectionnez [Oui] pour l'activer.

Verrouillage code PIN



Lorsque le projecteur est verrouillé avec le code PIN, la marque de verrouillage par code PIN apparaît sur la barre de menu.

Entrer un code PIN

Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ des commandes latérales ou les touches numériques de la télécommande pour entrer un chiffre.

Lorsque vous utilisez les commandes latérales
Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ des commandes latérales pour sélectionner un chiffre. Appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ pour fixer le chiffre, et placez le pointeur à cadre rouge sur la case suivante. Le chiffre est alors changé en "✳". Répétez cette étape pour accomplir l'entrée d'un numéro à quatre chiffres. Après avoir entré le numéro à quatre chiffres, placez le pointeur sur "Installer". Appuyez sur le bouton de SELECTION afin de pouvoir changer le réglage de verrouillage du code PIN.

Lorsque vous utilisez la télécommande
Appuyez sur les touches numériques de la télécommande pour entrer un chiffre (p.14). Lorsque vous avez fini d'entrer le numéro à quatre chiffres, le pointeur vient se placer sur "Installer". Appuyez sur le bouton de SELECTION afin de pouvoir changer le réglage de verrouillage du code PIN.

Si vous avez fixé un chiffre incorrect, utilisez la touche de POINTAGE ◀ pour placer le pointeur sur le chiffre que vous voulez corriger, puis entrez le chiffre correct.

Si vous avez entré un code PIN incorrect, "Code PIN" et le numéro (✳✳✳✳) deviennent rouges pendant un instant. Refaites les opérations depuis le début pour entrer le code PIN correct.

Pour changer le réglage du verrouillage par code PIN

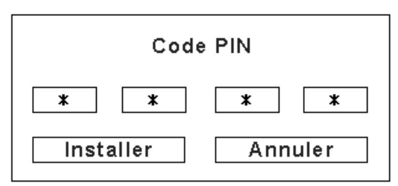
Sélectionnez Off, On1, ou On2 à l'aide de les touches de POINTAGE ◀▶, puis "Quitter" à l'aide de la touche de POINTAGE ▼; enfin, appuyez sur le bouton de SELECTION pour fermer la boîte de dialogue.

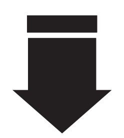
Pour changer le code PIN

Vous pouvez changer le code PIN au numéro à quatre chiffres que vous voulez. Sélectionnez "Changement PIN code" à l'aide de la touche de POINTAGE ▼, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue d'entrée du nouveau code PIN apparaît. Établissez un nouveau code PIN.

ATTENTION:
UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CHANGE LE CODE PIN, ECRIVEZ LE NOUVEAU CODE PIN DANS LA COLONNE DES NOTES RELATIVES AU N° DE CODE PIN A LA PAGE 76, ET CONSERVEZ-LE SOIGNEUSEMENT. SI VOUS OUBLIEZ VOTRE CODE PIN, VOUS NE POURREZ PLUS DEMARRER LE PROJECTEUR.

Entrer un code PIN





Une fois qu'un code PIN a été entré, la boîte de dialogue suivante apparaît.

Pour changer le réglage du verrouillage par code PIN



Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour basculer entre les options.

Pour changer le code PIN

Nouveau code PIN

1			

Installer   Annuler

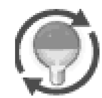
 **Compteur de la lampe**

Cette fonction est utilisée pour remettre le compteur de lampe à zéro.

Lorsque la durée de vie de la lampe atteint un temps de remplacement de lampe recommandé, le temps indiqué dans la boîte de dialogue devient rouge, et l'icône de remplacement de la lampe apparaît sur l'écran pour indiquer que la durée de vie de la lampe arrive à son terme.

Lorsque vous remplacez la lampe de projection, remettez le compteur de la lampe à zéro. Reportez-vous à la section "Remise à zéro du compteur de la lampe" à la page 60.

✔Remarque:
- *L'icône de remplacement de la lampe n'apparaît pas lorsque la fonction Affichage a été mise sur "Off" (p.48), et lorsque l'appareil est en mode "Arrêt sur image" (p.28) ou "Pas d'image" (p.29).*



Cette icône apparaît sur l'écran lorsque la durée de vie de la lampe arrive à son terme.

✔Remarque:
- *Cette icône apparaît aussi lorsque vous allumez le projecteur, et que vous sélectionnez la source d'entrée.*

 **Compteur du filtre**

Cette fonction est utilisée pour régler la fréquence de remplacement du filtre.

Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur Compteur du filtre, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une boîte de dialogue apparaît pour afficher l'option Durée d'utilisation et l'option Changements restants.

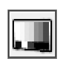
Durée d'utilisation . . Indique le temps accumulé total d'utilisation du filtre, l'option de réglage de minuterie et les options Reset. Lorsque le projecteur atteint l'intervalle de temps réglé dans la minuterie, l'icône de remplacement du filtre (fig.1) apparaît sur l'écran et le temps total accumulé devient rouge pour indiquer qu'il faut remplacer le filtre. Si le filtre n'a plus de réserve de changements et que le projecteur a atteint l'intervalle de temps réglé dans la minuterie, l'icône représentée dans la fig.2 apparaît sur l'écran pour indiquer qu'il faut remplacer la cartouche de filtre.

Changements restants . . Fait apparaître le compteur des changements et les options Reset. Lorsque le compte des changements du filtre atteint 1 (le compteur des changements apparaissant sur l'écran indique "0 changement(s)", la dernière icône des changements (fig.3) s'affiche. Lorsque le compte des changements du filtre a atteint 0, l'icône de remplacement du filtre (fig.4) apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume en orange pour indiquer qu'il faut remplacer la cartouche de filtre.

Pour régler la minuterie, appuyez sur le bouton de SELECTION sur l'option Durée d'utilisation. Placez le pointeur à flèche rouge sur l'option de réglage de minuterie, et utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour sélectionner un élément parmi (Off / 400 h / 700 h / 1000 h), selon l'environnement d'utilisation.

Lorsque vous remplacez le filtre, remettez le compteur du filtre à zéro (p.58).
Lorsque vous remplacez la cartouche de filtre, remettez à zéro le compteur du filtre et le compteur des changements (p.58).

✔ ***Remarque:***
- *Ne remettez pas le(s) compteur(s) à zéro lorsque vous ne remplacez pas le filtre ou la cartouche de filtre.*

 **Echantillon test**

Plusieurs motifs de test sont utilisables lorsque vous configurez le projecteur.

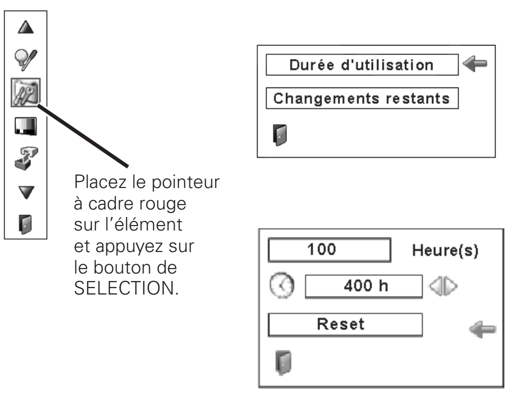
 **Réglages d'usine**

Cette fonction remet toutes les valeurs de réglage aux valeurs par défaut, sauf celles du Verrouillage code PIN, du Mémoriser logo PIN code, du logo d'utilisateur, du compteur de lampe et du compteur du filtre.

 **Quitter**

Ferme le menu Réglage.

Compteur du filtre



Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour régler la minuterie. Sélectionnez parmi (Off / 400 h / 700 h / 1000 h) selon l'environnement d'utilisation.

Fig.1 Icône de remplacement du filtre



L'icône de remplacement du filtre apparaît sur l'écran lorsque le temps réglé est atteint.

Fig.2



Fig.3 Icône de dernier changement



L'icône de dernier changement apparaît sur l'écran lorsque le filtre a atteint le dernier changement de sa réserve.

Fig.4 Icône de remplacement de la cartouche de filtre

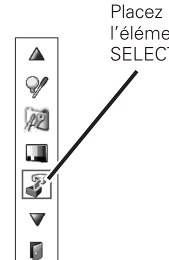


L'icône de remplacement de la cartouche de filtre apparaît sur l'écran lorsque le compte des changements du filtre a atteint 0.

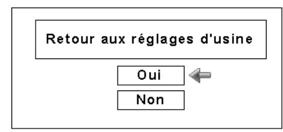
✔ ***Remarques:***
- *Les fig.1, fig. 2, fig. 3 et fig. 4 apparaissent lorsque vous allumez le projecteur et que vous sélectionnez une source d'entrée.*
- *Les fig.1, fig.2, fig.3 et fig.4 n'apparaissent pas lorsque la fonction Affichage a été mise sur "Off" (p.48), et lorsque l'appareil est en mode "Arrêt sur image" (p.28) ou "Pas d'image" (p.29).*

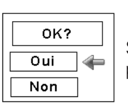
Réglages d'usine

Placez le pointeur à cadre rouge sur l'élément et appuyez sur le bouton de SELECTION.



Sélectionnez Réglages d'usine; cette case apparaît alors. Sélectionnez [Oui]; la case suivante apparaît alors.





Sélectionnez [Oui] pour l'activer.

Instructions concernant le filtre

Le filtre empêche la poussière de s'accumuler sur les composants optiques à l'intérieur du projecteur. Si le filtre est bouché par des particules de poussière, l'efficacité des ventilateurs de refroidissement sera réduite, ce qui pourra causer une élévation de la température interne du projecteur et une réduction de sa durée de vie. Ce projecteur est équipé d'un filtre actionné électriquement qui facilite le remplacement du filtre. Le projecteur contrôle l'état du filtre en permanence, et remplace automatiquement le filtre lorsqu'il détecte que celui-ci est bouché.

Lorsque le projecteur atteint l'intervalle de temps réglé dans la minuterie (p.55), une icône de remplacement du filtre (fig.1) apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume sur le panneau supérieur (p.70). Lorsque vous voyez cette icône, remplacez le filtre dans les plus brefs délais (p.29, 51) et remettez le compteur du filtre à zéro (p.58). Si le filtre n'a plus de réserve de changements et que le projecteur a atteint un temps réglé dans la minuterie, l'icône représentée dans la fig.2 apparaît sur l'écran pour indiquer qu'il faut remplacer la cartouche de filtre.

Lorsque le compte des changements du filtre a atteint 1, l'icône de dernier changement (fig.3) apparaît sur l'écran pour indiquer qu'il ne reste plus qu'un seul changement en réserve dans la cartouche de filtre (p.55).

Lorsque le projecteur détecte que le filtre est bouché et que la cartouche de filtre n'a plus de réserve de changements, une icône de remplacement du filtre (fig.4) apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume sur le panneau supérieur (p.70). Lorsque vous voyez cette icône, remplacez la cartouche de filtre (p.57) et remettez à zéro le compteur du filtre (p.58) et le compteur des changements (p.58).

Lorsque vous faites changer le filtre en utilisant la télécommande (p.29) ou la fonction de Contrôle du filtre du menu Réglage (p.51), une icône de remplacement du filtre et le message “Patientez” (fig.5) apparaissent sur l'écran, et le témoin WARNING FILTER clignote lentement (environ 2 secondes allumé, 2 secondes éteint) (p.69).

Le témoin WARNING FILTER clignote rapidement lorsque le projecteur détecte un état anormal, que la cartouche de filtre n'est pas installée correctement, ou que les changements de filtre ne s'effectuent pas correctement (p.70).



Fig.1 Icône de remplacement du filtre



Fig.2



Fig.3 Icône de dernier changement



Fig.4 Icône de remplacement de la cartouche de filtre

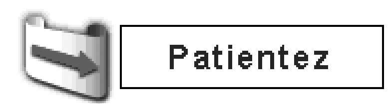


Fig.5 Icône de remplacement du filtre et message “Patientez”.

✔ ***Remarques:***

- *Les fig.1, fig.2, fig.3, fig.4 et fig.5 n'apparaissent pas lorsque la fonction Affichage a été mise sur “Off” (p.48), et lorsque l'appareil est en mode “Arrêt sur image” (p.28) ou “Pas d'image” (p.29).*
- *Il est impossible de rembobiner le filtre.*
- *Le filtre peut être changé 9 fois, car la cartouche de filtre a une autonomie de 10 changements.*
- *La cartouche de filtre est un produit jetable. Il ne faut pas nettoyer et réutiliser la cartouche de filtre.*
- *N'exposez pas la cartouche de filtre à de l'eau ou à un autre liquide, car ceci pourrait causer une panne.*
- *Remplacez la cartouche de filtre après que la réserve de changements a été épuisée. Si vous remplacez la cartouche de filtre alors qu'il reste encore quelques changements en réserve dans la cartouche de filtre, le compteur du filtre et le compteur des changements ne reconnaîtront pas le nombre correct de changements restants, et la fonction de remise à zéro ne pourra plus fonctionner correctement. Ceci risque de causer une panne.*
- *N'utilisez pas la cartouche de filtre avec un autre projecteur. Le compteur du filtre et le compteur des changements ne reconnaîtront pas le nombre correct de changements restants, et la fonction de remise à zéro ne pourra plus fonctionner correctement. Ceci risque de causer une panne.*
- *Veillez à ce que la lampe de projection soit éteinte lorsque vous remplacez la cartouche de filtre. Si vous remplacez la cartouche de filtre alors que la lampe de projection est allumée, le projecteur s'éteindra automatiquement pour des raisons de sécurité.*
- *Après avoir remplacé le filtre, remettez toujours le compteur du filtre à zéro dans le menu Réglage. Si vous oubliez de remettre le compteur du filtre à zéro, le projecteur ne pourra plus reconnaître le nombre correct de changements restants; ceci risque de causer une panne.*
- *Après avoir remplacé la cartouche de filtre, n'oubliez pas de remettre le compteur du filtre et le compteur des changements à zéro dans le menu Réglage. Si vous oubliez de remettre le compteur du filtre et le compteur des changements à zéro, le projecteur ne pourra plus reconnaître le nombre correct de changements restants; ceci risque de causer une panne.*

Remplacement de la cartouche de filtre

1 Eteignez le projecteur et débranchez le cordon secteur de la prise secteur.

2 Tout d'abord, éliminez la poussière accumulée sur le projecteur et autour des ouvertures de ventilation.

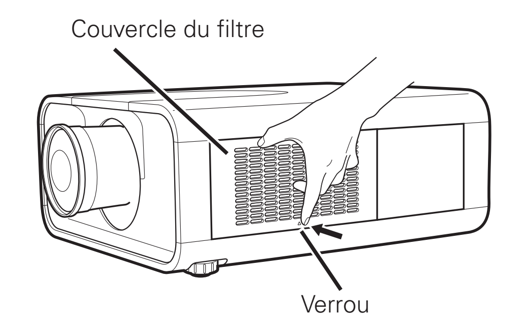
3 Appuyez sur ▲ sur le couvercle du filtre pour libérer le verrou, et ouvrez le couvercle du filtre.

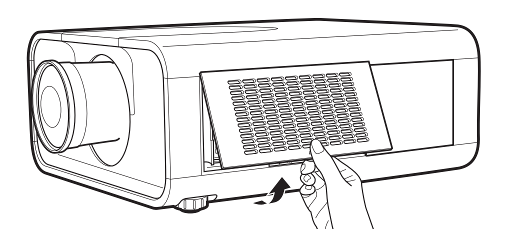
4 Retirez la cartouche de filtre. Pour retirer la cartouche de filtre, mettez le doigt sur la languette de la cartouche de filtre, puis tirez.

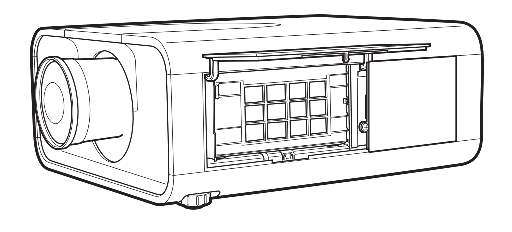
5 Placez la cartouche neuve à sa place, puis refermez le couvercle du filtre. Vérifiez que la cartouche de filtre est correctement et complètement insérée.

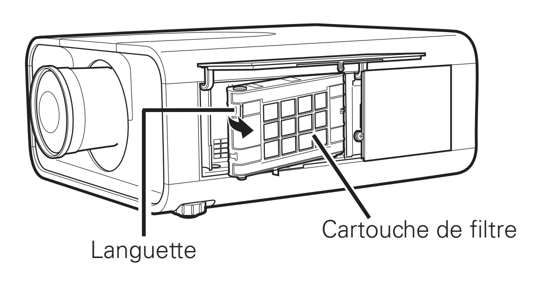
6 Branchez le cordon secteur au projecteur et allumez le projecteur.

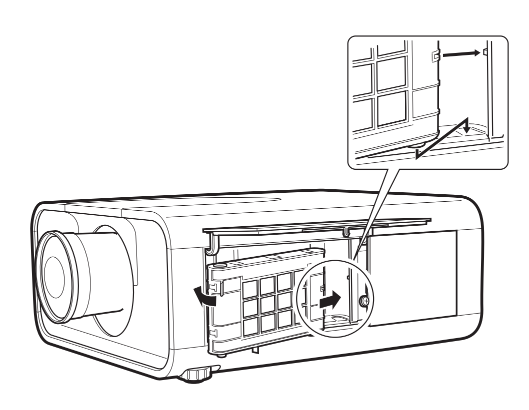
7 **Remettez à zéro le compteur du filtre et le compteur des changements** (p.58).













ATTENTION

Vérifiez que la cartouche de filtre est bien insérée dans le projecteur. Si la cartouche de filtre n'est pas bien insérée, il sera impossible d'allumer le projecteur.
N'introduisez aucun objet dans les ouvertures de ventilation. Sinon, le projecteur risquerait de tomber en panne.



RECOMMANDATION

Nous vous recommandons de ne pas utiliser le projecteur dans un endroit poussiéreux/enfumé. Sinon, l'image obtenue pourrait être de mauvaise qualité.

Lorsque vous utilisez le projecteur dans un endroit poussiéreux ou enfumé, de la poussière risque de s'accumuler sur la lentille, sur les affichages à cristaux liquides ou sur les composants optiques contenus dans le projecteur. L'image projetée pourrait alors être dégradée.
Si vous remarquez les symptômes mentionnés ci-dessus, faites nettoyer correctement l'appareil par votre revendeur agréé ou par un centre de service.

COMMANDE D'UNE CARTOUCHE DE FILTRE DE RECHANGE

Demandez à votre revendeur de commander une cartouche de filtre de rechange. Pour la commander, donnez les informations suivantes à votre revendeur.

- **N° de modèle de votre projecteur**
  PLC-XP100L
- **N° du type de cartouche de filtre de rechange**
  POA-FIL-131 (Pièces de service n° 610 334 3747)

Remise à zéro du compteur du filtre

Après avoir remplacé le filtre et la cartouche de filtre, veillez à remettre le compteur du filtre à zéro.

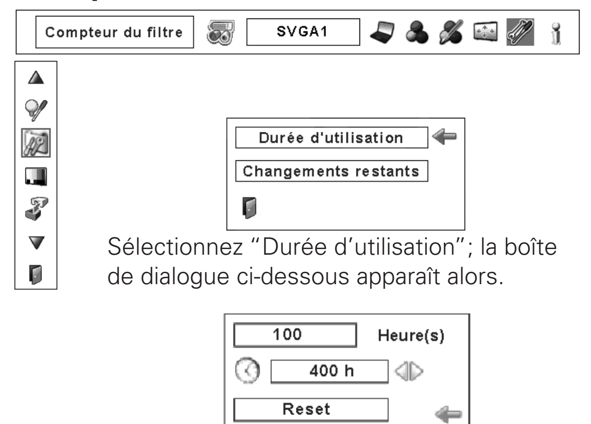
1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu Réglage.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur Compteur du filtre, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une boîte de dialogue apparaît pour afficher l'option Durée d'utilisation et l'option Changements restants. Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour sélectionner la Durée d'utilisation.

3 La Durée d'utilisation indique le temps accumulé total d'utilisation du filtre, l'option de réglage de minuterie et l'option Reset. Sélectionnez Reset; le message "Réinitialiser le compteur du filtre?" apparaît alors. Sélectionnez [Oui] pour continuer.

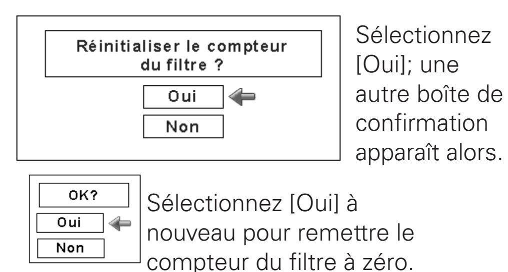
4 Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît; sélectionnez [Oui] pour remettre le compteur du filtre à zéro.

Compteur du filtre



Sélectionnez "Durée d'utilisation"; la boîte de dialogue ci-dessous apparaît alors.

Sélectionnez Reset; le message "Réinitialiser le compteur du filtre?" apparaît alors.



Sélectionnez [Oui]; une autre boîte de confirmation apparaît alors.

Sélectionnez [Oui] à nouveau pour remettre le compteur du filtre à zéro.

Remise à zéro du compteur des changements

Après avoir remplacé la cartouche de filtre, veillez à remettre le compteur des changements à zéro.

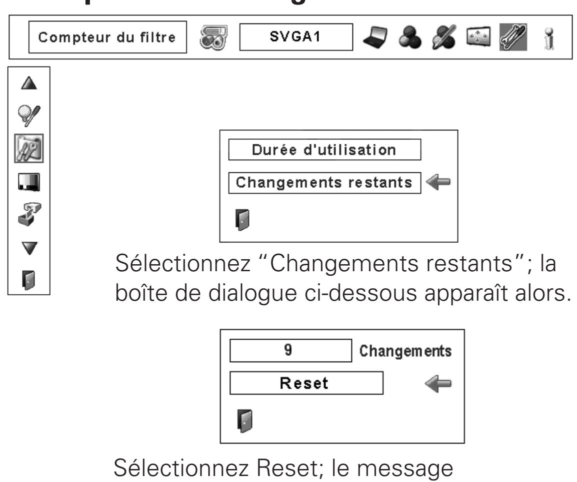
1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu Réglage.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer le pointeur à cadre rouge sur Compteur du filtre, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une boîte de dialogue apparaît pour afficher l'option Durée d'utilisation et l'option Changements restants. Appuyez sur les touches de POINTAGE ▲▼ pour sélectionner Changements restants.

3 Changements restants fait apparaître le nombre de changements de filtre restants et l'option Reset. Sélectionnez Reset; le message "Réinitialiser le compteur des changements?" apparaît alors. Sélectionnez [Oui] pour continuer.

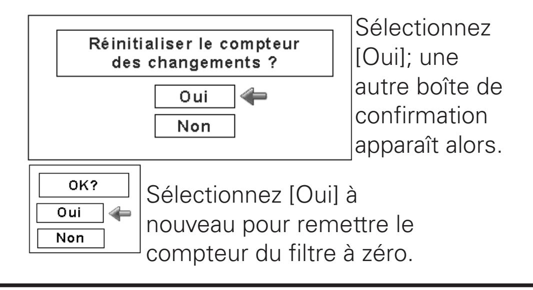
4 Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît; sélectionnez [Oui] pour remettre le compteur des changements à zéro.

Compteur des changements



Sélectionnez "Changements restants"; la boîte de dialogue ci-dessous apparaît alors.

Sélectionnez Reset; le message "Réinitialiser le compteur des changements?" apparaît alors.



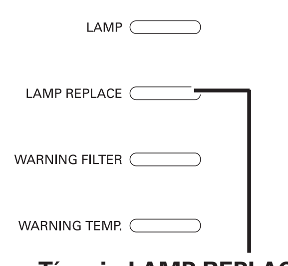
Sélectionnez [Oui]; une autre boîte de confirmation apparaît alors.

Sélectionnez [Oui] à nouveau pour remettre le compteur du filtre à zéro.

Remplacement de la lampe

Lorsque la durée de vie de la lampe de projection du projecteur arrive à son terme, l'icône de remplacement de la lampe apparaît sur l'écran et le témoin LAMP REPLACE s'allume en orange. Remplacez la lampe dans les plus brefs délais. Le moment où le témoin LAMP REPLACE s'allume dépend du mode de lampe utilisé.

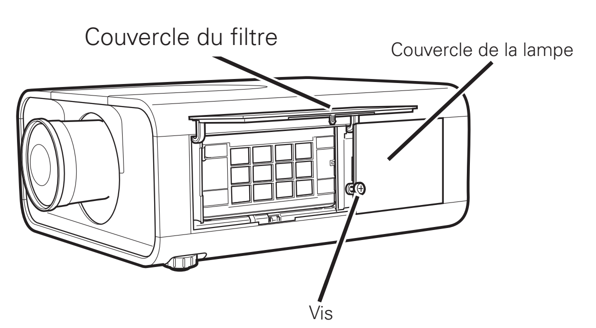
Panneau supérieur

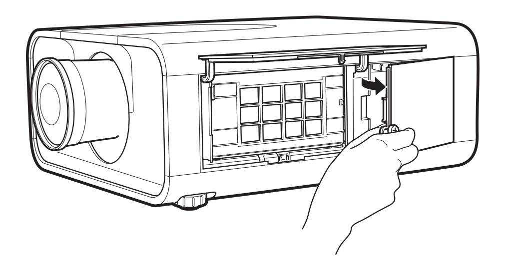


Témoin LAMP REPLACE



Icône de remplacement de la lampe





✔***Remarque:***
- *L'icône de remplacement de la lampe n'apparaît pas lorsque la fonction Affichage a été mise sur "Off" (p.48), et lorsque l'appareil est en mode "Arrêt sur image" (p.28) ou "Pas d'image" (p.29).*

Pour remplacer la lampe, procédez comme suit.

1 Eteignez le projecteur et débranchez le cordon secteur. Laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes.

2 Ouvrez le couvercle du filtre (p.57)

3 Desserrez la vis et ouvrez le couvercle de la lampe. Retirez la lampe en utilisant la poignée incorporée.

4 Remplacez la lampe par une lampe neuve. Vérifiez que la lampe est correctement et complètement insérée.

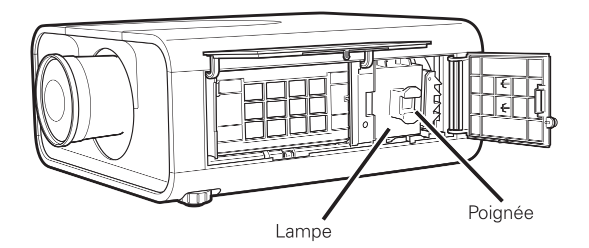
5 Fermez le couvercle de la lampe et fixez la vis.

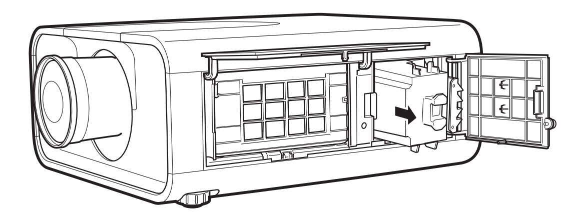
6 Fermez le couvercle du filtre.

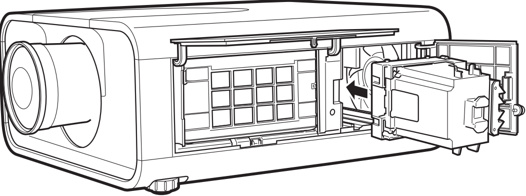
7 Branchez le cordon secteur au projecteur et allumez le projecteur.

8 **Remettez le compteur de la lampe à zéro** (p.60).

✔***Remarques:***
- *Veillez à bien insérer la lampe dans le sens correct.*
- *Ne remettez pas le compteur de la lampe à zéro si vous n'avez pas remplacé la lampe de projection.*









ATTENTION

Avant d'ouvrir le couvercle de la lampe, laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes avant d'ouvrir le couvercle de la lampe. La température peut s'élever considérablement à l'intérieur du projecteur.

⚠ ATTENTION

Pour assurer un fonctionnement sûr, remplacez la lampe par une lampe du même type. Veillez à ne pas laisser tomber l'unité de lampe et à ne pas toucher l'ampoule en verre! Le verre risquerait de se briser et de causer des blessures.

Remise à zéro du compteur de la lampe

Veillez à remettre le compteur de la lampe à zéro après avoir remplacé la lampe. Une fois que le compteur de la lampe a été remis à zéro, le témoin LAMP REPLACE s'éteint et l'icône de remplacement de la lampe disparaît.

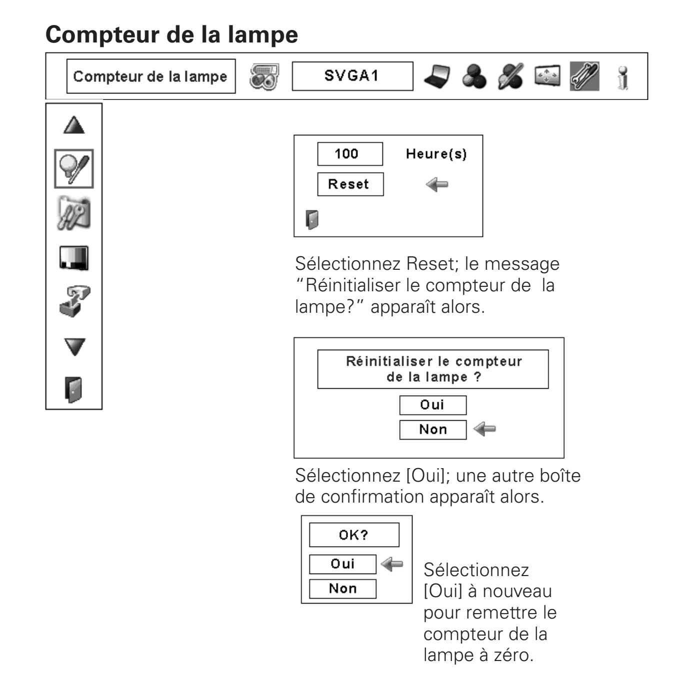
1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le menu à l'écran. Utilisez les touches de POINTAGE ◀▶ pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône de menu REGLAGE.

2 Utilisez les touches de POINTAGE ▲▼ pour placer un pointeur à cadre rouge sur "Compteur de la lampe", puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La première boîte de dialogue apparaît et indique le temps total accumulé d'utilisation de la lampe, et l'option de réinitialisation. Si vous sélectionnez "Reset", un message "Réinitialiser le compteur de la lampe ?" s'affiche. Sélectionnez [Oui] pour continuer.

3 Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît et sélectionnez [Oui] pour remettre le Compteur de la lampe à zéro.

✔ ***Remarque:***
- *Ne remettez pas le compteur de la lampe à zéro si vous n'avez pas remplacé la lampe. Veillez à ne remettre le compteur de la lampe à zéro qu'après avoir remplacé la lampe.*

Compteur de la lampe



COMMANDE D'UNE LAMPE DE RECHANGE

Demandez à votre revendeur de commander une lampe de rechange. Pour commander la lampe, donnez les informations suivantes à votre revendeur.

- **N° de modèle de votre projecteur : PLC-XP100L**
- **N° du type de lampe de rechange : POA-LMP108**

(Pièces de service n° 610 334 2788)

 PRECAUTIONS DE MANIPULATION DE LA LAMPE

Ce projecteur utilise une lampe à haute pression qui doit être manipulée soigneusement et correctement. Si la lampe est manipulée incorrectement, ceci risquera de causer un accident, des blessures ou un incendie.

- La durée de vie de la lampe peut être différente d'une lampe à l'autre, selon l'environnement d'utilisation. Une durée de vie identique ne peut être garantie pour toutes les lampes. Certaines lampes pourront tomber en panne ou arriver au terme de leur durée de vie plus rapidement que d'autres lampes similaires.

- Si le projecteur indique que la lampe doit être remplacée, autrement dit si le témoin LAMP REPLACE s'allume, remplacez IMMEDIATEMENT la lampe après que le projecteur se soit refroidi. (Suivez soigneusement les instructions de la section REMPLACEMENT DE LA LAMPE de ce manuel.) Si vous continuez d'utiliser la lampe alors que le témoin LAMP REPLACE est allumé, le risque d'explosion de la lampe augmentera.

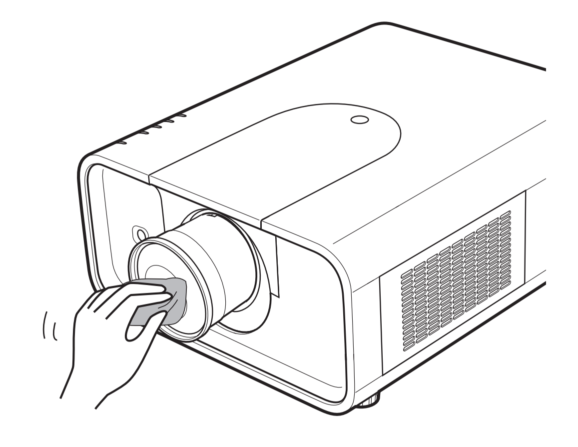
- Une lampe risque exploser sous l'effet de vibrations, de chocs ou de la détérioration résultant de nombreuses heures d'utilisation lorsque sa durée de vie arrive à son terme. Les risques d'explosion peuvent être différents selon l'environnement ou les conditions dans lesquelles le projecteur et la lampe sont utilisés.

SI UNE LAMPE EXPLOSE, IL FAUT PRENDRE LES MESURES DE SECURITE SUIVANTES.

Si une lampe explose, débranchez immédiatement la fiche secteur du projecteur de la prise secteur. Faites vérifier le bloc de lampe et remplacer la lampe par un centre de service agréé. En outre, vérifiez bien qu'aucun éclat de verre ne se trouve à proximité du projecteur ou ne soit expulsé par les orifices de circulation d'air de refroidissement. Eliminez soigneusement tous les éclats de verre. Seuls des techniciens compétents agréés habitués à effectuer des opérations d'entretien sur les projecteurs peuvent vérifier l'intérieur du projecteur, à l'exclusion de toute autre personne.
Si une personne n'ayant pas reçu une formation appropriée tente d'effectuer des opérations d'entretien de façon inadéquate, un accident ou des blessures causées par des éclats de verre risqueront de se produire.

Nettoyage de la lentille du projection

Débranchez le cordon d'alimentation secteur avant d'entreprendre les travaux de nettoyage.

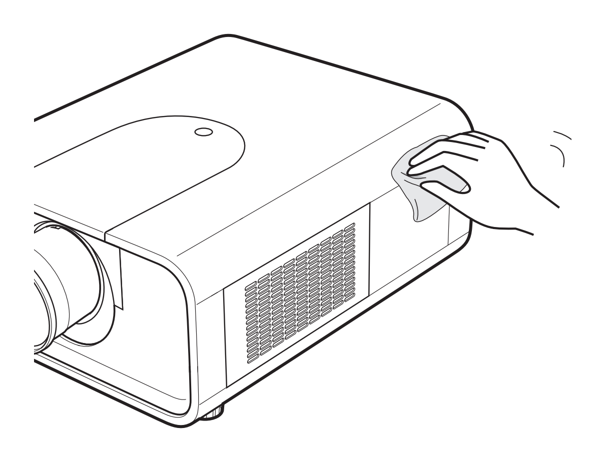


Essuyez soigneusement la lentille de projection avec un chiffon de nettoyage humecté d'une petite quantité de produit de nettoyage non abrasif pour lentille d'appareil photo, ou utilisez du papier de nettoyage de lentille ou une soufflerie en vente dans le commerce pour nettoyer la lentille.

Evitez d'utiliser une trop grande quantité de produit de nettoyage. Les produits de nettoyage abrasifs, les diluants ou les autres produits chimiques trop puissants risquent de rayer la surface de la lentille.

Nettoyage du coffret du projecteur

Débranchez le cordon d'alimentation secteur avant d'entreprendre les travaux de nettoyage.



Essuyez soigneusement le corps du projecteur avec un chiffon de nettoyage doux et sec. Si le corps du projecteur est très sale, utilisez une petite quantité de détergent doux, puis essuyez avec un chiffon de nettoyage doux et sec. Evitez d'utiliser une trop grande quantité de produit de nettoyage. Les produits de nettoyages abrasifs, les diluants ou les autres produits chimiques trop puissants risquent de rayer la surface du coffret.

Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur, mettez le projecteur dans la housse de transport pour le protéger de la poussière et ne pas le rayer.

Témoins d'alarme

Les témoins WARNING montrent l'état de la fonction qui protège le projecteur. Vérifiez l'état des témoins WARNING et du témoin POWER pour effectuer correctement l'entretien.

Le projecteur est éteint et le témoin WARNING TEMP. clignote en rouge.

Lorsque la température interne du projecteur atteint un certain niveau, le projecteur s'éteint automatiquement pour protéger les composants internes du projecteur. Le témoin LAMP devient rouge, et le témoin WARNING TEMP. clignote pendant que le projecteur refroidit. Une fois que le projecteur s'est suffisamment refroidi (à sa température de fonctionnement normale), vous pouvez le rallumer en appuyant sur la touche ON/STAND-BY.

Panneau supérieur

POWER
LAMP
LAMP REPLACE
WARNING FILTER
WARNING TEMP.

Témoin WARNING TEMP. clignotant en rouge

✔ ***Remarque:***
- *Après que la température interne du projecteur est redevenue normale, le témoin WARNING TEMP. continue toujours à clignoter. Lorsque le projecteur est rallumé, le témoin WARNING cesse de clignoter.*

Vérifiez ensuite les éléments suivants.

– Avez-vous laissé un espace suffisant pour assurer la bonne ventilation du projecteur? Vérifiez l'état d'installation pour voir si les ouvertures de ventilation du projecteur ne sont pas bouchées.
– Avez-vous installé le projecteur à proximité d'un conduit ou d'un orifice de ventilation d'un climatiseur/chauffage? Installez le projecteur plus loin du conduit ou de l'orifice de ventilation.
– Le filtre est-il propre? Remplacez le filtre par un filtre neuf.

Le projecteur s'éteint; le témoin LAMP est allumé et les quatre autres témoins clignotent.

Lorsque le projecteur détecte un état anormal, il s'éteint automatiquement pour protéger les composants internes du projecteur; le témoin LAMP s'allume et les quatre autres témoins clignotent. Dans ce cas, débranchez le cordon secteur et rebranchez-le, puis rallumez le projecteur pour vérifier le fonctionnement. S'il est impossible de rallumer le projecteur et que ce témoins s'allument et clignotent toujours, débranchez le cordon secteur et adressez-vous au centre de service.

Panneau supérieur

POWER
LAMP
LAMP REPLACE
WARNING FILTER
WARNING TEMP.

Le témoin LAMP s'allume et les quatre autres témoins clignotent.

ATTENTION
SI UNE ANOMALIE SE PRODUIT, NE LAISSEZ PAS LE CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR DU PROJECTEUR BRANCHE. UN INCENDIE OU UNE ELECTROCUTION RISQUERAIENT DE S'ENSUIVRE.

Guide de dépannage

Avant de faire appel à votre revendeur ou à un centre de service, veuillez vérifier les points suivants.

1. Vérifiez que vous avez bien branché le projecteur aux équipements périphériques comme décrit aux pages 20 - 21.
2. Vérifiez les branchements des câbles. Vérifiez que le cordon d'alimentation, l'ordinateur ou la source vidéo sont bien branchés.
3. Vérifiez que tous les appareils sont allumés.
4. Si le projecteur ne projette toujours pas d'image, redémarrez l'ordinateur.
5. Si l'image n'apparaît toujours pas, débranchez le projecteur de l'ordinateur et vérifiez l'image sur le moniteur de l'ordinateur. Le problème peut venir du contrôleur vidéo de l'ordinateur et non pas du projecteur. (Lorsque le projecteur est rebranché, n'oubliez pas d'éteindre l'ordinateur et le moniteur avant d'allumer le projecteur. Allumez les appareils dans cet ordre: projecteur, ordinateur.)
6. Si le problème persiste, consultez le tableau ci-dessous.

Problème	Solutions
Pas d'alimentation	● Branchez le projecteur dans une prise secteur. ● Attendez que le témoin POWER cesse de clignoter pour rallumer le projecteur. (Reportez-vous à la page 23.) ● Vérifiez le témoin WARNING TEMP. Si le témoin WARNING TEMP. clignote, il sera impossible d'allumer le projecteur. (Reportez-vous à la page 63.) ● Vérifiez la lampe de projection. (Reportez-vous à la page 59.) ● Déverrouillez la fonction de verrouillage des touches du projecteur. (Reportez-vous à la page 53.) ● Vérifiez si la cartouche de filtre est bien insérée. (Reportez-vous à la page 57.)
L'image n'est pas au point	● Réglez la mise au point. ● Assurez-vous que la distance entre l'écran et le projecteur est d'au moins 1,4 mètre. ● Regardez si la lentille doit être nettoyée. Remarque: Si le projecteur est déplacé d'un endroit froid à un endroit chaud cela peut causer la condensation d'humidité sur la lentille. Dans ce cas, éteignez le projecteur est attendez que la condensation disparaisse.
L'image est inversée horizontalement.	● Voyez la fonction Plafond/Arrière. (Reportez-vous aux pages 40, 44.)
L'image est inversée verticalement.	● Voyez la fonction Plafond. (Reportez-vous aux pages 40, 44.)
Certains affichages n'apparaissent pas lors des opérations.	● Voyez la fonction Affichage. (Reportez-vous à la page 48.)
Pas d'image	● Vérifiez le branchement entre l'ordinateur ou l'équipement vidéo et le projecteur. ● Il faut environ 30 secondes pour que l'image apparaisse après avoir allumé le projecteur. ● Vérifiez si le système sélectionné correspond bien à votre ordinateur ou à votre appareil vidéo. ● Veillez à ce que la température ne soit pas hors des limites de la plage de température d'utilisation (5°C - 40°C).
apparaît sur l'écran	● La durée de vie de la lampe arrive à son terme. Remplacez la lampe dans les plus brefs délais. (Reportez-vous à la page 59.)
U **apparaît sur l'écran**	● Le filtre n'a plus de réserve de changements. Remplacez la cartouche de filtre dans les plus brefs délais. (Reportez-vous aux pages 56-57.)

Problème	Solutions
Les télécommandes ne fonctionnent pas.	● Vérifiez les piles. ● Assurez-vous que le commutateur ALL-OFF de la télécommande est mis sur “ON”. ● Vérifiez si le récepteur de télécommande est configuré correctement. (Reportez-vous à la page 51.) ● Assurez-vous qu’il n’y ait aucun obstacle entre le projecteur et la télécommande. ● Assurez-vous que vous n’êtes pas placé trop loin du projecteur lorsque vous utilisez les télécommandes. La plage d’utilisation maximale est de 5 m. ● Vérifiez si le code de la télécommande est bien conforme au projecteur. (Reportez-vous à la page 51.) ● Déverrouillez la fonction de verrouillage des touches de la télécommande. (Reportez-vous à la page 53.) ● Lorsque le câble de télécommande est connecté au projecteur, la télécommande sans fil ne fonctionne pas. (Reportez-vous à la page 15.)
La fonction de souris sans fil ne fonctionne pas.	● Vérifiez le branchement du câble entre le projecteur et l’ordinateur. ● Vérifiez le réglage de la souris sur l’ordinateur. ● Allumez le projecteur avant d’allumer l’ordinateur.
Impossible de libérer le verrouillage du code PIN Logo, le verrouillage de sécurité des touches ou le verrouillage de sécurité du code PIN.	● Adressez-vous au centre de service.
! apparaît sur l’écran	● Votre opération est invalide. Effectuez correctement l’opération.

AVERTISSEMENT:
Ce projecteur contient des composants placés sous haute tension. Ne tentez pas d’ouvrir le coffret.

Si le problème persiste après avoir suivi toutes les instructions d’utilisation, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de service. Indiquez-lui le numéro de modèle et expliquez le problème de façon détaillée. Nous vous indiquerons comment obtenir le service nécessaire.



Ce symbole marqué sur la plaque d’identification indique que le produit figure sur la liste des Underwriters Laboratories Inc. L’appareil a été conçu et fabriqué conformément aux normes de sécurité U.L. rigoureuses contre les risques d’incendie, les accidents et les électrocutions.



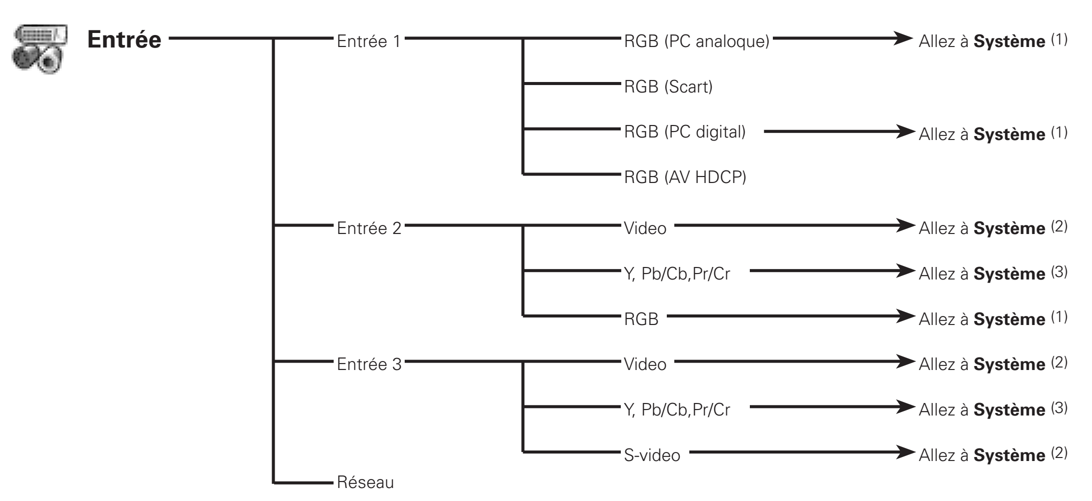
La marque CE est une marque de conformité aux directives de la Communauté Européenne (CE).



Circuits intégrés Pixelworks utilisés.

Arborescence des menus

Entrée d'ordinateur / Entrée vidéo



Information

Information
- Entrée
- Synchro horiz.
- Synchro vert.
- Écran
- Langue
- Statut lampes
- Extinction automatique
- Sécurité
  - Verrouillage
  - Verrouillage code PIN
- Code de télécommande

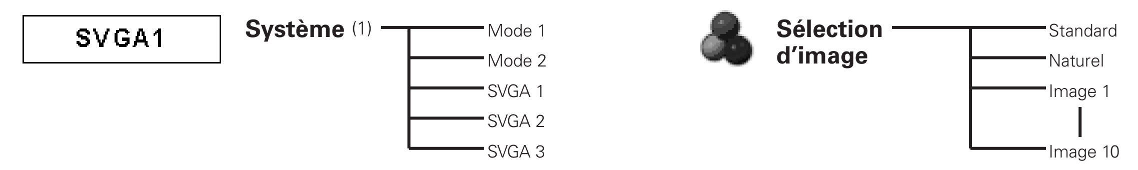
Ajust. image

Ajust. image
- Contraste — 0–63
- Luminosité — 0–63
- Couleur ✻ — 0–63
- Teinte ✻ — 0–63
- Réglages des paramètres couleur
  - Couleur
  - Gamma
  - LIST
  - COLOR M.
    - ALL DEL
    - MENU
    - COLOR M.
  - MENU
- Réglage automatique de l'image — Off/L1/L2
- Température de couleur
  - Haut
  - Médium
  - Bas
  - Trés Bas
  - Règl.
- Rouge — 0–63
- Vert — 0–63
- Bleu — 0–63
- Couleurs sombres — Rouge/Vert/Bleu
- Netteté — 0–31
- Gamma — 0–15
- Réducteur de bruit ✻ — Off/On
- Progressif ✻ — Off/On/Film
- Reset — Oui / Non
- Mémoriser
  - Image 1
  - Image 10
  - Quitter
- Quitter

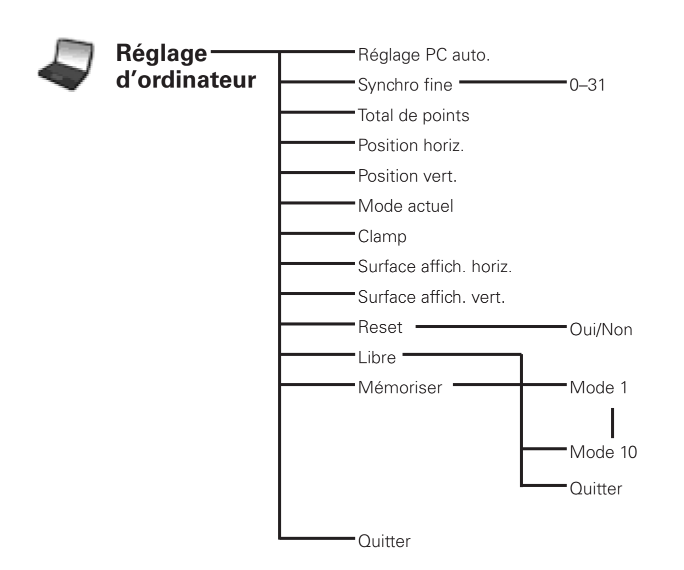
✻ *Affiché seulement en entrée Vidéo.*

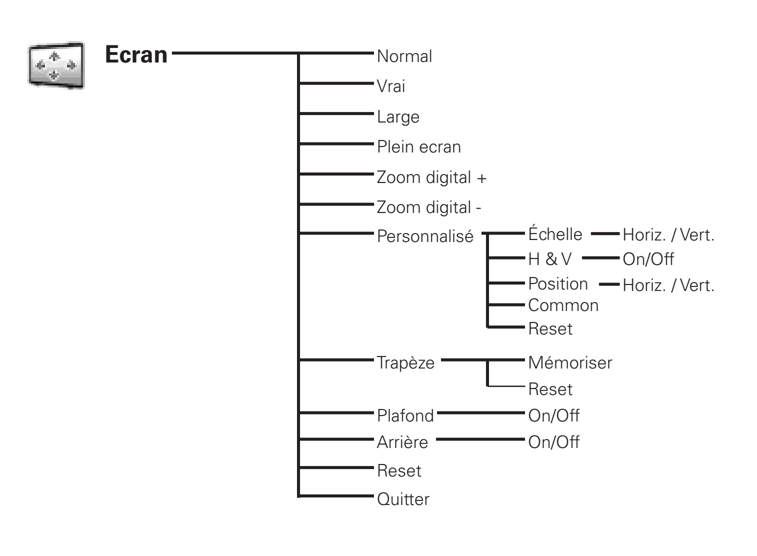
✔***Remarque:***
- *L'affichage du menu change selon le signal entré.*

Entrée d’ordinateur

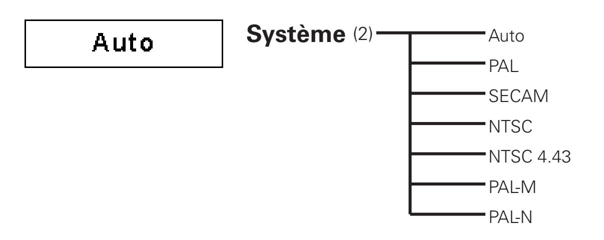


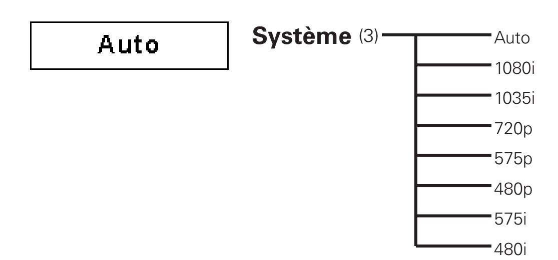
✻ Les systèmes affichés dans le menu SYSTEME varient en fonction du signal d’entrée.

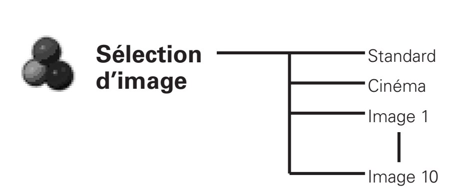


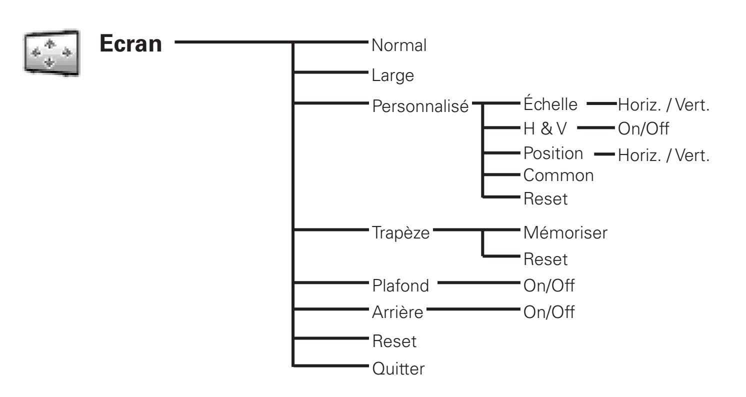


Entrée vidéo





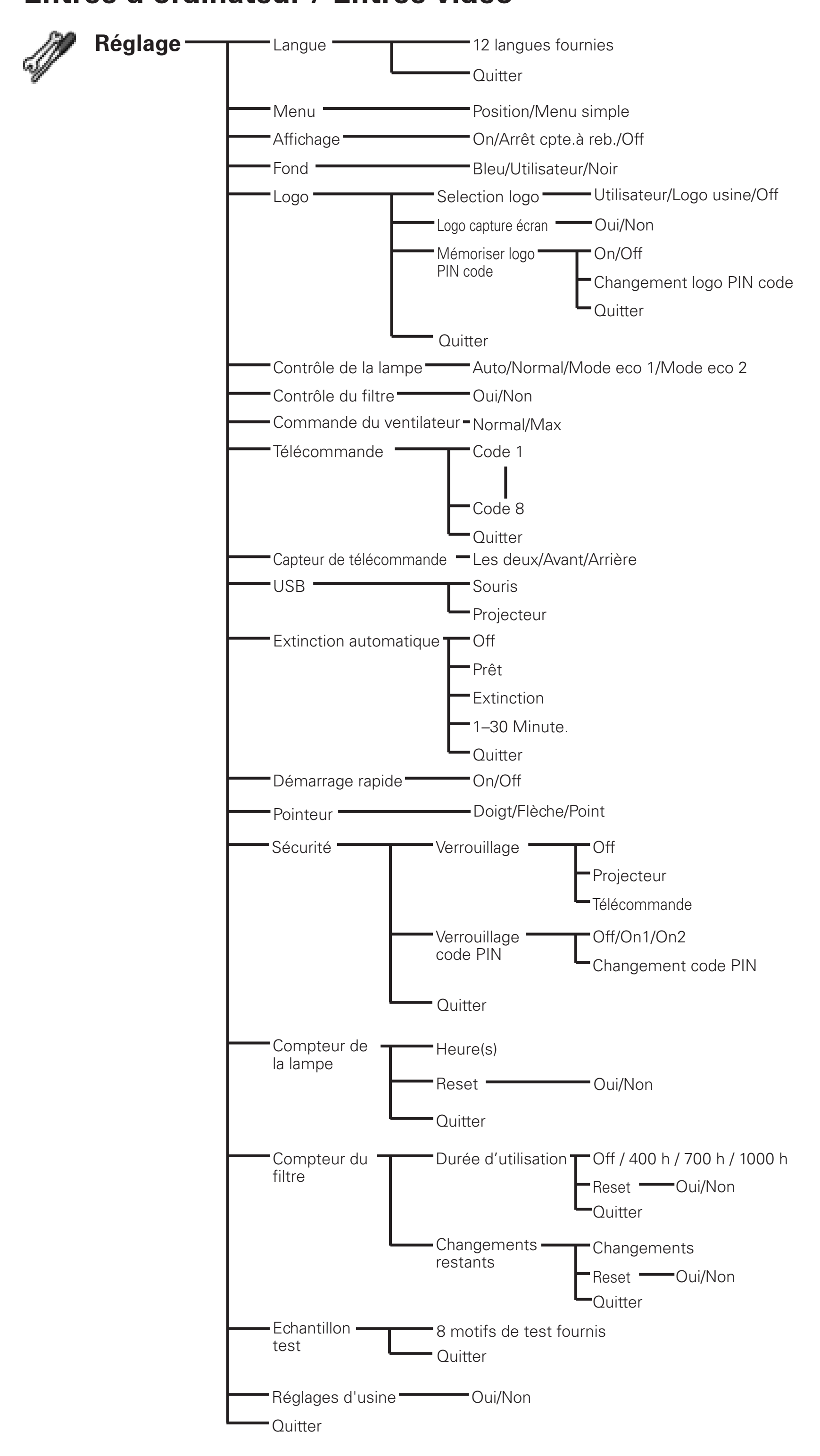




✔ ***Remarque:***

• L’affichage du menu change selon le signal entré.

Entrée d'ordinateur / Entrée vidéo



Témoins et état du projecteur

Vérifiez les témoins indiquant l'état du projecteur.

Le projecteur fonctionne normalement.

Témoins					Etat du projecteur
POWER **Vert**	LAMP **Rouge**	WARNING TEMP. **Rouge**	WARNING FILTER **Orange**	LAMP REPLACE **Orange**	
éteint	éteint	éteint	✻	❖	Le projecteur est éteint. (Le cordon d'alimentation secteur est débranché.)
allumé	allumé	éteint	✻	❖	Le projecteur est en mode veille. Appuyez sur la touche ON/STAND-BY pour allumer le projecteur.
allumé	faiblement éclairé	éteint	✻	❖	Le projecteur fonctionne normalement.
éteint	allumé	éteint	✻	❖	Le projecteur se prépare à passer en mode veille, ou la lampe de projection est en train de refroidir. Il est impossible d'allumer le projecteur avant que le refroidissement soit accompli et que le témoin POWER se soit allumé en vert.
clignote rapidement	faiblement éclairé	éteint	✻	❖	Le projecteur est en mode de gestion d'alimentation.
allumé	allumé	éteint	clignote lentement	❖	Le filtre est en train d'être changé en utilisant la touche FILTER de la télécommande ou la fonction de Contrôle du filtre du menu Réglage. Pendant que le filtre change, l'icône de remplacement du filtre et le message "Patientez" (fig.1) apparaissent sur l'écran pendant 10 secondes.
Patientez **Fig.1** Icône de remplacement du filtre et message "Patientez".					

Le projecteur détecte un état anormal.

Témoins					Etat du projecteur
POWER **Vert**	LAMP **Rouge**	WARNING TEMP. **Rouge**	WARNING FILTER **Orange**	LAMP REPLACE **Orange**	
allumé	faiblement éclairé	clignote lentement	✻	❖	La température interne du projecteur s'est élevée jusqu'à un niveau anormalement haut.
éteint	allumé	clignote rapidement	✻	❖	La température interne du projecteur est anormalement haute. Il est impossible d'allumer le projecteur. Une fois que le projecteur s'est suffisamment refroidi et que la température est revenue à un niveau normal, le témoin POWER s'allume en vert; vous pouvez alors rallumer le projecteur. (Le témoin WARNING TEMP. clignote continuellement.) Vérifiez et remplacez le filtre.

○ • • • allumé

◐ • • • faiblement éclairé

● • • • éteint

• • • clignote à la vitesse normale (environ 1 seconde allumé, 1 seconde éteint)

• • • clignote rapidement (environ 0,5 seconde allumé, 0,5 seconde éteint)

• • • clignote lentement (environ 2 secondes allumé, 2 secondes éteint)

<table>
<tr><th colspan="5">Témoins</th><th rowspan="2">Etat du projecteur</th></tr>
<tr><th>POWER
Vert</th><th>LAMP
Rouge</th><th>WARNING TEMP.
Rouge</th><th>WARNING FILTER
Orange</th><th>LAMP REPLACE
Orange</th></tr>
<tr><td>○</td><td>○</td><td>◍</td><td>✻</td><td>❖</td><td>Le projecteur s'est suffisamment refroidi et la température est revenue à un niveau normal. Lorsque vous allumez le projecteur, le témoin WARNING TEMP. cesse de clignoter. Vérifiez et remplacez le filtre.</td></tr>
<tr><td>●</td><td>○</td><td>●</td><td>✻</td><td>◌</td><td>La lampe ne peut pas s'allumer. (Le projecteur se prépare à passer en mode veille ou la lampe de projection est en train de se refroidir. Le projecteur ne peut s'allumer que quand le refroidissement est terminé.)</td></tr>
<tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>✻</td><td>◌</td><td>La lampe ne peut pas s'allumer. (La lampe s'est suffisamment refroidie et le projecteur est en mode veille et est prêt à être allumé en appuyant sur la touche ON/STAND-BY.)</td></tr>
<tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>✻</td><td>○</td><td>Le temps d'utilisation de la lampe a été dépassé. Remplacez la lampe immédiatement puis remettez le compteur de la lampe à zéro. Une fois que le compteur a été remis à zéro, le témoin s'éteint.</td></tr>
<tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>○</td><td>❖</td><td rowspan="2">Lorsque le compteur du filtre atteint l'intervalle de temps réglé dans la minuterie, l'icône de remplacement du filtre (fig.2) apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume sur le panneau supérieur. Remplacez le filtre dans les plus brefs délais. Si le filtre n'a plus de réserve de changements et que le projecteur a atteint l'intervalle de temps réglé dans la minuterie, l'icône représentée dans la fig.3 apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume. Remplacez la cartouche de filtre dans les plus brefs délais.
Lorsque le filtre est bouché et que la cartouche de filtre n'a plus de réserve de changements, l'icône de remplacement du filtre (fig.4) apparaît sur l'écran et le témoin WARNING FILTER s'allume. Remplacez le filtre dans les plus brefs délais.

✔Remarque:
• Les fig.2, fig.3 et fig.4 n'apparaissent pas lorsque la fonction Affichage a été mise sur "Off" (p.48), et lorsque l'appareil est en mode "Arrêt sur image" (p.28) ou "Pas d'image" (p.29).</td></tr>
<tr><td colspan="5">Fig.2 Icône de remplacement du filtre

U
Fig.3

Fig.4 Icône de dernier changement</td></tr>
<tr><td rowspan="2">◍</td><td rowspan="2">○</td><td rowspan="2">◍</td><td rowspan="2">◍</td><td rowspan="2">◍</td><td>La cartouche de filtre n'est pas installée dans le projecteur. Vérifiez le logement du filtre pour voir si la cartouche de filtre est bien installée dans le projecteur. Lorsque la cartouche de filtre est installée et que les témoins continuent de s'allumer et de clignoter, lisez la colonne ci-après.</td></tr>
<tr><td>Le projecteur détecte un état anormal et ne peut pas être allumé. Débranchez le cordon d'alimentation secteur et rebranchez-le pour allumer le projecteur. Si le projecteur s'éteint à nouveau, débranchez le cordon d'alimentation secteur et confiez la vérification et les réparations du projecteur à votre revendeur ou au centre de service. Ne laissez pas le projecteur allumé. Une électrocution ou un incendie risqueraient de se produire.</td></tr>
</table>

✻ Lorsque le filtre détecte un bouchon de crasse, qu'il atteint l'intervalle de temps réglé dans la minuterie ou qu'il n'a plus de réserve de changements, le témoin WARNING FILTER s'allume en orange. Lorsque ce témoin s'allume en orange, remplacez le filtre ou la cartouche de filtre dans les plus brefs délais. Après avoir remplacé le filtre, remettez le compteur du filtre à zéro (p.58). Remettez le compteur du filtre et le compteur des changements à zéro après avoir remplacé la cartouche de filtre (p.58).

❖ Lorsque la durée de vie de la lampe de projection du projecteur arrive à son terme, le témoin LAMP REPLACE s'allume en orange. Lorsque ce témoin s'allume en orange, remplacez la lampe de projection dans les plus brefs délais. Remettez le compteur de la lampe à zéro après avoir remplacé la lampe (p.59).

Spécifications des ordinateurs compatibles

Ce projecteur accepte les signaux de tous les ordinateurs de fréquences V et H mentionnés ci-dessous, et inférieures à 180 MHz d'horloge de points.

[grey box] Lorsque vous sélectionnez ces modes, le Réglage d'ordinateur pourra être limité.

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)
VGA 1	640x480	31,470	59,880
VGA 2	720x400	31,470	70,090
VGA 3	640x400	31,470	70,090
VGA 4	640x480	37,860	74,380
VGA 5	640x480	37,860	72,810
VGA 6	640x480	37,500	75,000
VGA 7	640x480	43,269	85,000
MAC LC13	640x480	34,970	66,600
MAC 13	640x480	35,000	66,670
480p	640x480	31,470	59,880
575p	768x575	31,250	50,000
575i	768x576 (Entrelacement)	15,625	50,000
480i	640x480 (Entrelacement)	15,734	60,000
SVGA 1	800x600	35,156	56,250
SVGA 2	800x600	37,880	60,320
SVGA 3	800x600	46,875	75,000
SVGA 4	800x600	53,674	85,060
SVGA 5	800x600	48,080	72,190
SVGA 6	800x600	37,900	61,030
SVGA 7	800x600	34,500	55,380
SVGA 8	800x600	38,000	60,510
SVGA 9	800x600	38,600	60,310
SVGA 10	800x600	32,700	51,090
SVGA 11	800x600	38,000	60,510
MAC 16	832x624	49,720	74,550
XGA 1	1024x768	48,360	60,000
XGA 2	1024x768	68,677	84,997
XGA 3	1024x768	60,023	75,030
XGA 4	1024x768	56,476	70,070
XGA 5	1024x768	60,310	74,920
XGA 6	1024x768	48,500	60,020
XGA 7	1024x768	44,000	54,580
XGA 8	1024x768	63,480	79,350
XGA 9	1024x768 (Entrelacement)	36,000	87,170
XGA 10	1024x768	62,040	77,070
XGA 11	1024x768	61,000	75,700
XGA 12	1024x768 (Entrelacement)	35,522	86,960
XGA 13	1024x768	46,900	58,200
XGA 14	1024x768	47,000	58,300
XGA 15	1024x768	58,030	72,000
MAC 19	1024x768	60,240	75,080
SXGA 1	1152x864	64,200	70,400
SXGA 2	1280x1024	62,500	58,600
SXGA 3	1280x1024	63,900	60,000

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)
SXGA 4	1400x1050	64,030	60,010
SXGA 5	1400x1050	62,500	58,600
SXGA 6	1280x1024	71,690	67,190
SXGA 7	1280x1024	81,130	76,107
SXGA 8	1280x1024	63,980	60,020
SXGA 9	1280x1024	79,976	75,025
SXGA 10	1280x960	60,000	60,000
SXGA 11	1152x900	61,200	65,200
SXGA 12	1152x900	71,400	75,600
SXGA 13	1280x1024 (Entrelacement)	50,000	86,000
SXGA 14	1280x1024 (Entrelacement)	50,000	94,000
SXGA 15	1280x1024	63,370	60,010
SXGA 16	1280x1024	76,970	72,000
SXGA 17	1152x900	61,850	66,000
SXGA 18	1280x1024 (Entrelacement)	46,430	86,700
SXGA 19	1280x1024	63,790	60,180
SXGA 20	1280x1024	91,146	85,024
SXGA+ 1	1400x1050	63,970	60,190
SXGA+ 2	1400x1050	65,350	60,120
SXGA+ 3	1400x1050	65,120	59,900
SXGA+ 4			
SXGA+ 5			
MAC 21	1152x870	68,680	75,060
MAC	1280x960	75,000	75,080
MAC	1280x1024	80,000	75,080
WXGA 1	1366x768	48,360	60,000
WXGA 2	1360x768	47,700	60,000
WXGA 3	1376x768	48,360	60,000
WXGA 4	1360x768	56,160	72,000
WXGA 6	1280x768	47,776	59,870
WXGA 7	1280x768	60,289	74,893
WXGA 8	1280x768	68,633	84,837
WXGA 9	1280x800	49,600	60,050
WXGA 10	1280x800	41,200	50,000
UXGA 1	1600x1200	75,000	60,000 ✻
UXGA 2	1600x1200	81,250	65,000 ✻
UXGA 3	1600x1200	87,500	70,000 ✻
UXGA 4	1600x1200	93,750	75,000 ✻
720p	1280x720	45,000	60,000
720p	1280x720		50,000
1035i	1920x1035 (Entrelacement)	33,750	60,000
1080i	1920x1080 (Entrelacement)	33,750	60,000
	1920x1080 (Entrelacement)	28,125	50,000

✻ Il est impossible de sélectionner Vrai lorsque UXGA1, UXGA2, UXGA3, et UXGA4 sont sélectionnés (p.39).

Lorsque le signal d'entrée provenant de la borne DVI est numérique, reportez-vous au tableau ci-dessous.

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)
D-VGA	640x480	31,470	59,940
D-480p	720x480	31,470	59,880
D-575p	720x575	31,250	50,000
D-SVGA	800x600	37,879	60,320
D-XGA	1024x768	43,363	60,000
D-WXGA 1	1366x768	48,360	60,000
D-WXGA 2	1360x768	47,700	60,000
D-WXGA 3	1376x768	48,360	60,000
D-WXGA 4	1360x768	56,160	72,000
D-WXGA 5	1366x768	46,500	50,000
D-WXGA 6	1280x768	47,776	59,870
D-WXGA 7	1280x768	60,289	74,893

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)
D-WXGA 9	1280x800	49,600	60,050
D-WXGA 10	1280x800	41,200	50,000
D-720p	1280x720	45,000	60,000
D-720p	1280x720	37,500	50,000
D-1035i	1920x1035 (Entrelacement)	33,750	60,000
D-1080i	1920x1080 (Entrelacement)	33,750	60,000
	1920x1080 (Entrelacement)	28,125	50,000
D-1080psf/30	1920x1080	33,750	60,000
D-1080psf/25	1920x1080	28,125	50,000
D-1080psf/24	1920x1080	27,000	48,000

✔ ***Remarques:***
- *Lorsque le signal d'entrée est D-SXGA 1, D-SXGA 2 ou D-SXGA 3, il est possible que les images n'apparaissent pas correctement selon l'ordinateur utilisé.*
- *Selon l'état des signaux et le type et la longueur des câbles, il pourra être impossible d'obtenir une bonne visualisation de ces signaux.*
- *Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.*

Spécifications techniques

Informations sur le système mécanique

Type de projecteur	Projecteur multimédia
Dimensions (L x H x P)	370 mm x 187 mm x 440 mm (Parties élevées non comprises)
Poids net	11,7 kg
Réglage des pieds	0 à 6,5°

Résolution d'affichage

Système d'affichage à cristaux liquides	Type à matrice active TFT de 1,3 po., 3 panneaux
Résolution d'affichage	1.024 x 768 points
Nombre de pixels	2.359.296 (1.024 x 768 x 3 panneaux)

Compatibilité des signaux

Système de couleur	PAL, SECAM, NTSC, NTSC4.43, PAL-M et PAL-N
Signaux TV haute définition	480i, 480p, 575i, 575p, 720p, 1035i et 1080i
Fréquence de balayage	Sync. H 15 - 100 kHz, Sync. V 48 - 100 Hz

Informations sur le système optique

Lampe de projection	Lamp NSHA de 330 W

Interface

Entrée 1	Digital (DVI-D) x 1, Analogue (Mini D-sub 15 broches) x 1
Sortie de moniteur	RGB analogique (mini D-sub 15 broches) x 1
Entrée 2	Type BNC x 5 (G ou Vidéo/Y, B ou Cb-Pb, R ou Cr-Pr, HV et V)
Entrée 3	Type RCA x 3 (vidéo/component), Mini DIN 4 broches x 1 (S-vidéo)
Connecteur R/C	Mini connectreur (stéréo) (télécommande avec fil) x 1
Port de commande	D-sub 9 broches x 1
Connecteur USB	USB Série B x 1
Option	Borne PJ-Net Organizer x 1

Alimentation

Tension et consommation	100 - 120 V CA (4,6 A max. ampères), 50/60 Hz (Etats-Unis et Canada)
	200 - 240 V CA (2,3 A max. ampères), 50/60 Hz (Europe continentale et Royaume-Uni)

Conditions d'utilisation

Température de fonctionnement	5 ˚C - 40 ˚C
Température d'entreposage	–10 ˚C - 60 ˚C

Télécommande

Piles	2 piles type AAA ou LR03
Plage d'utilisation	5 m / ±30°
Dimensions	45 mm x 25 mm x 145 mm
Poids net	99 g (avec piles)

Accessoires

Mode d'emploi (CD-ROM)
Guide de référence rapide
Cordon d'alimentation secteur
Télécommande et piles
Câble VGA
Câble USB
Etiquette de code PIN
Fixation de lentille (pour la lentille en option)
Feuille de blocage de la lumière (pour la lentille en option)
Entretoise (pour la lentille en option)

- Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.
- Les panneaux à cristaux liquides sont fabriqués en utilisant les normes les plus hautes. Au moins 99,99% des pixels sont efficaces; toutefois, une proportion infime (0,01% ou moins) des pixels pourront être inefficaces selon les caractéristiques des panneaux à cristaux liquides.

Pièces en option

Les pièces mentionnées ci-dessous sont fournies en option. Si vous commandez ces pièces, indiquez le type et le numéro du type au revendeur.

	N° de modèle
Lentille de zoom standard	**:** *LNS-S30*
Lentille zoom à mise au point longue	**:** *LNS-T31A*
Lentille zoom ultra-longue	**:** *LNS-T32*
Lentille zoom à mise au point courte	**:** *LNS-W31A*
Lentille fixe à mise au point courte	**:** *LNS-W32*
Câble VGA-SCART	**:** *POA-CA-COMPVGA*
Câble de télécommande	**:** *POA-CA-RC30*
PJ-Net Organizer Plus II	**:** *POA-PN03*
PJ-Net Organizer Plus IIC	**:** *POA-PN03C*

Remplacement de la lentille

La lentille de ce projecteur peut être remplacée par d'autres lentilles en option, vendues séparément. Cette fonction vous permet d'utiliser le projecteur pour une grande variété d'utilisations.
Pour les travaux d'installation et de remplacement de la lentille, adressez-vous toujours au revendeur. L'installation ou le remplacement de la lentille doivent être confiés à des techniciens ou à des revendeurs compétents. Ne tentez pas d'effectuer ces travaux vous-même, car vous risqueriez de vous blesser.



Lorsque vous transportez ou que vous soulevez le projecteur, ne le tenez pas par la lentille. Sinon, vous risqueriez d'endommager gravement le projecteur.

Pour les agents des ventes et de service:

Pour plus de détails concernant le remplacement et l'installation de la lentille, reportez-vous au manuel d'installation de la lentille en option. Avant de remplacer et d'installer la lentille, vérifiez que vous utilisez bien une lentille possédant le n° de type correct.

Avis PJ Link

Ce projecteur est conforme à la norme PJLink de Classe 1 de JBMIA (Association des industries des systèmes d'information et des machines commerciales du Japon). Ce projecteur supporte toutes les commandes définies par la norme PJLink de Classe 1, et a été jugé conforme à la norme PJLink de Classe 1.

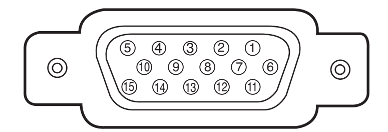
Entrée de projecteur		Entrée PJLink	Paramètre
Entrée 1	RGB (PC analoque)	RGB 1	11
	RGB (Scart)	RGB 2	12
	RGB (PC digital)	DIGITAL 1	31
	RGB (AV HDCP)	DIGITAL 2	32
Entrée 2	Video	VIDEO 1	21
	Y, Pb/Cb,Pr/Cr	VIDEO 2	22
	RGB	RGB 3	13
Entrée 3	Video	VIDEO 3	23
	Y, Pb/Cb,Pr/Cr	VIDEO 4	24
	S-video	VIDEO 5	25
Entrée 4	Réseau	NETWORK 1	51

PJLink est une marque déposée de JBMIA et une marque commerciale en cours d'homologation dans certains pays.



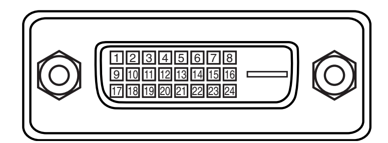
Configuration des bornes

ANALOG / MONITOR OUT (Mini D-sub 15 broches)



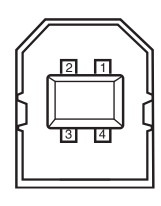
1	Entrée rouge	**9**	Alimentation +5V
2	Entrée verte	**10**	Masse (Sync.vert.)
3	Entrée bleue	**11**	Détection 0
4	Détection 2	**12**	Données DDC
5	Masse (Sync.horiz.)	**13**	Sync.horiz.
6	Masse (rouge)	**14**	Sync.vert.
7	Masse (verte)	**15**	Horloge DDC
8	Masse (bleue)		

DIGITAL DVI-D (DVI 4 BROCHES)



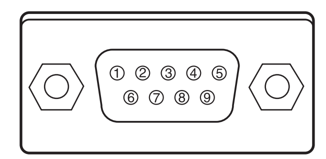
1	T.M.D.S. Données2–	**9**	T.M.D.S. Données1–	**17**	T.M.D.S. Données0–
2	T.M.D.S. Données2+	**10**	T.M.D.S. Données1+	**18**	T.M.D.S. Données0+
3	T.M.D.S. Données2 blindé	**11**	T.M.D.S. Données1 blindé	**19**	T.M.D.S. Données0 blindé
4	Non connecté	**12**	Non connecté	**20**	Non connecté
5	Non connecté	**13**	Non connecté	**21**	Non connecté
6	Horloge DDC	**14**	Alimentation +5V	**22**	T.M.D.S. Horloge blindé
7	Données DDC	**15**	Masse (pour +5V)	**23**	T.M.D.S. Horloge+
8	Non connecté	**16**	Détection de fiche chaude	**24**	T.M.D.S. Horloge–

CONNECTEUR USB (série B)



1	Vcc
2	- Données
3	+ Données
4	Masse

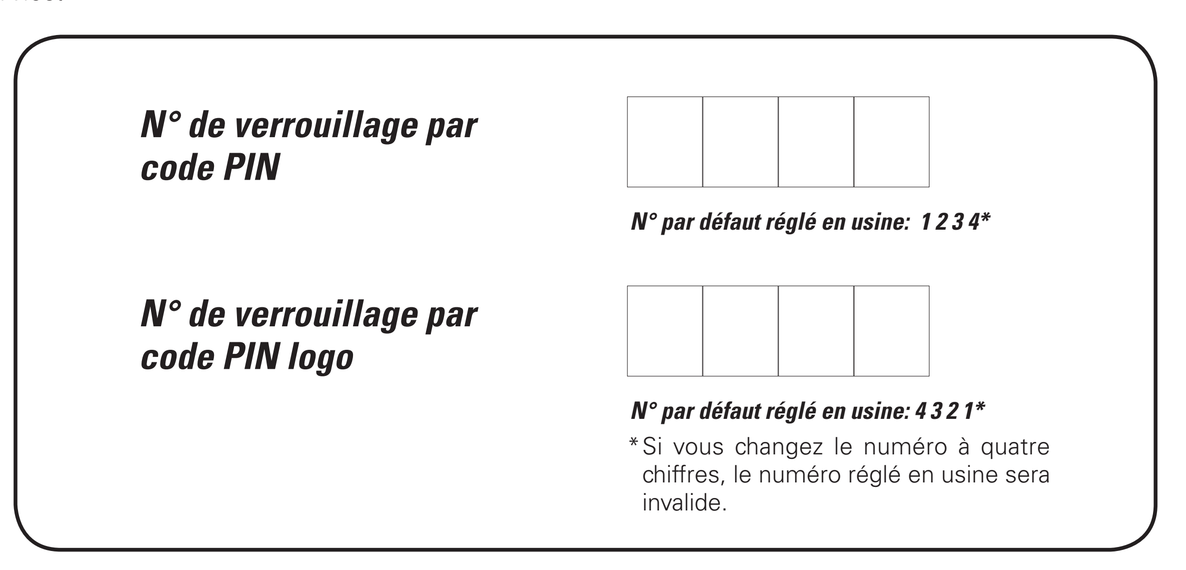
CONNECTEUR DE PORT DE COMMANDE (D-sub 9 broches)



	Série
1	-----
2	R X D
3	T X D
4	-----
5	SG
6	-----
7	RTS
8	CTS
9	-----

Notes relatives au numéro de code PIN

Ecrivez le numéro de code PIN dans la colonne ci-dessous et conservez-le soigneusement avec ce manuel. Si vous avez oublié ou perdu le numéro et que vous ne pouvez pas utiliser le projecteur, adressez-vous au centre de service.

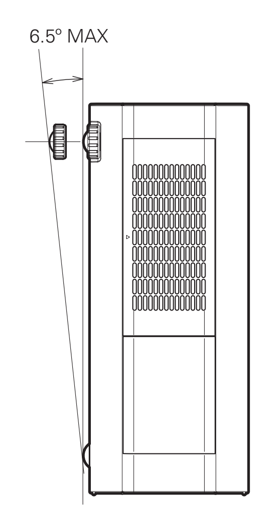


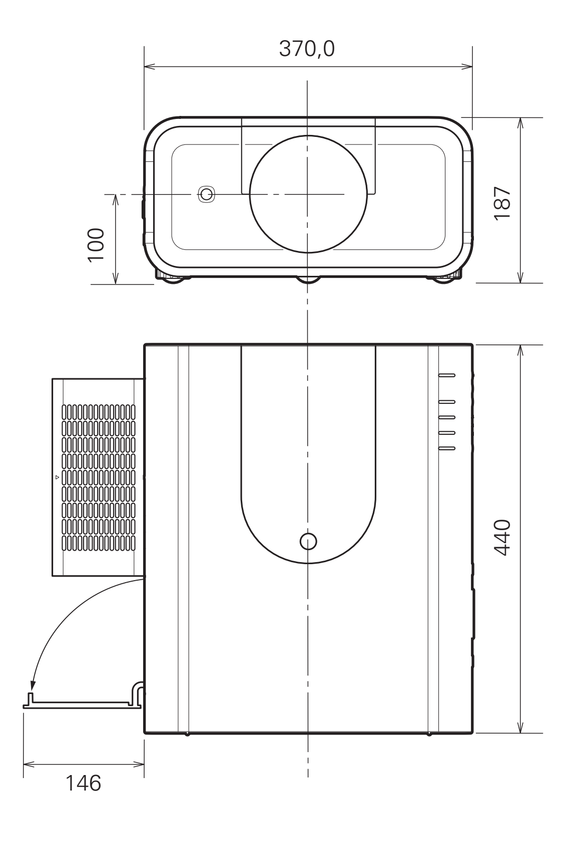
Pendant que le projecteur est verrouillé par le code PIN...

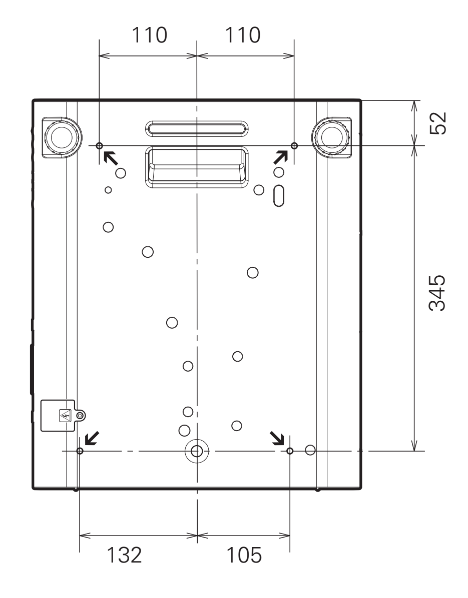
Apposez l'étiquette ci-dessous (fournie) sur un endroit bien visible du coffret du projecteur pendant qu'il est verrouillé par un code PIN.

Dimensions

Unité: mm







↘ Trous de vis pour le montage au mur
Vis: M6
Profondeur: 10,0

Interface des commandes latérales

Ce projecteur possède une fonction permettant de commander et de contrôler les opérations du projecteur en utilisant le port série RS-232C.

Format

La commande est envoyée de l'ordinateur au projecteur dans le format suivant:

'C' [Commande] 'CR'

Commande: deux caractères (Reportez-vous au tableau des commandes à la page suivante.)

Le projecteur décode la commande et renvoie 'ACK' dans le format suivant:

'ACK' 'CR'

Opération

1 Branchez un câble série croisé RS-232C à l'entrée CONTROL PORT du projecteur et au port série de l'ordinateur. (Reportez-vous à la page 20.)

2 Lancez le logiciel de communication fourni avec l'ordinateur et configurez l'état de communication comme suit:

Débit en baud	: 9600 / 19200 bits/s
Contrôle de parité	: néant
Bit d'arrêt	: 1
Contrôle de flux	: néant
Bit de données	: 8

✔ ***Remarque:***
- *La valeur par défaut du débit en baud est de 19200 bits/s. Si une erreur se produit dans la communication, changez la vitesse du port série et de la communication (débit en baud).*

3 Tapez la commande utilisée pour commander le projecteur, puis appuyez sur la touche "Entrée".

Exemple
Pour faire passer l'entrée à INPUT 2, tapez 'C' '0' '6' 'Entrée'.

✔ ***Remarque:***
- *Tapez en utilisant des caractères majuscules de 64 octets ASCII et des caractères mono-octet.*

Le tableau ci-dessous montre les listes de commande typiques utilisées pour commander le projecteur. Pour plus de détails concernant les autres commandes, adressez-vous à votre revendeur.

Tableau des commandes d'exécution des fonctions

Commande	Fonction
C00	Allumer le projecteur
C01	Eteindre le projecteur (extinction immédiate)
C02	Eteindre le projecteur
C05	Sélectionner l'entrée 1
C06	Sélectionner l'entrée 2
C07	Sélectionner l'entrée 3
C08	Sélectionner le réseau
C0D	Sourdine de vidéo activée
C0E	Sourdine de vidéo désactivée
C0F	Rapport d'aspect 4:3
C10	Rapport d'aspect 16:9
C1C	Menu activé
C1D	Menu désactivé
C20	Luminosité augmentée
C21	Luminosité diminuée
C23	Sélectionner l'entrée 2 vidéo
C24	Sélectionner l'entrée 2 Y, Pb/Cb,Pr/Cr
C25	Sélectionner l'entrée 2 RGB
C28	Au démarrage activé
C29	Au démarrage désactivé
C33	Sélectionner l'entrée 3 vidéo
C34	Sélectionner l'entrée 3 S-Vidéo
C35	Sélectionner l'entrée 3 Y, Pb/Cb,Pr/Cr

Commande	Fonction
C3A	Pointeur vers la DROITE
C3B	Pointeur vers la GAUCHE
C3C	Pointeur vers le HAUT
C3D	Pointeur vers le BAS
C3F	Entrer
C46	Zoom ARRIERE
C47	Zoom AVANT
C4A	Mise au point ARRIERE
C4B	Mise au point AVANT
C50	Sélectionner l'entrée 1 RGB analogue
C51	Sélectionner l'entrée 1 SCART
C52	Sélectionner l'entrée 1 DVI (PC Digital)
C53	Sélectionner l'entrée 1 DVI (AV HDCP)
C5D	Décalage image VERS LE HAUT
C5E	Décalage image VERS LE BAS
C5F	Décalage image VERS LA GAUCHE
C60	Décalage image VERS LA DROITE
C89	Réglage PC auto.
C8E	Trapèze VERS LE HAUT
C8F	Trapèze VERS LE BAS
C90	Trapèze VERS LA DROITE
C91	Trapèze VERS LA GAUCHE

Tableau des commandes de lecture d'état

Commande	Fonction
CR0	Lecture d'état
CR6	Lecture de température



KC3AL-F

SANYO Electric Co., Ltd.